

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Florian Blang**

**Bildkomposition**

2015

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Bildkomposition**

Autor:  
**Herr Florian Blang**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:  
**FF10s1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Peter Gottschalk**

Zweitprüfer:  
**Josef Berger**

Einreichung:  
Mittweida, 23.06.2015

## Bibliografische Angaben:

Nachname, Vorname: Blang, Florian

### **Bildkomposition**

Image composition

2015 - 75 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

## **Abstract**

Diese Arbeit beschäftigt sich mit den einzelnen zur Bildkomposition gehörenden Elementen und wie man aus diesen ein je nach Situation aussagekräftiges Bild aufbauen kann. Der Fokus liegt hier vor allem auf dem Tätigkeitsbereich des Kameramanns und soll ihm als Handbuch zum Erschaffen von stimmigen Bewegtbildern dienen und weiterführend das Erlernen komplexerer Bildsprache unterstützen, um das visuelle Konzept eines ganzen Films zu gestalten.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract.....</b>	<b>III</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>V</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
1.1 Vorwort.....	1
1.2 Bedeutung der Bildsprache.....	3
1.3 Rolle des Kameramanns.....	4
<b>2 Technische Parameter.....</b>	<b>7</b>
2.1 Bildformate.....	7
2.2 Tiefenschärfe/Blende.....	9
2.3 Belichtungszeit.....	11
2.4 Brennweiten.....	12
2.5 Sensor-/Negativgröße.....	16
2.6 Wahl des passenden Equipments.....	17
2.6.1 die Kamera.....	17
2.6.2 das Objektiv.....	22
<b>3 Bildkomposition.....</b>	<b>25</b>
3.1 Einstellungsgrößen.....	25
3.2 Blickwinkel/Kamerastandpunkt.....	29
3.3 Kamerahöhe.....	31
3.4 Linienführung.....	34
3.5 Erzählperspektive.....	38
3.6 Handlungsachse.....	39
3.7 Kamerabewegung.....	42
3.8 gestalterische Mittel.....	48
3.8.1 Drittel-Regel.....	48
3.8.2 Offene und geschlossene Bildkomposition.....	49
3.8.3 Spiel mit der Schärfe.....	50



---

3.8.4 Rahmung.....	50
3.8.5 Over the shoulder.....	51
3.8.6 Point of view.....	52
3.8.7 Dead space.....	53
3.9 weitere Gestaltungsmöglichkeiten.....	54
3.9.1 Effekte.....	54
3.9.2 Filter.....	55
<b>4 Auflösung einer Szene.....</b>	<b>59</b>
4.1 Vorbereitung.....	59
4.2 Hilfsmittel.....	62
4.3 Ebenen der Bildsprache.....	63
4.4 Auflösungsbeispiel.....	64
<b>Schlusswort.....</b>	<b>67</b>
<b>Quellen.....</b>	<b>IX</b>
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>IX</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>X</b>

---

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Bildformate.....	7
Abbildung 2: Tiefenschärfe.....	10
Abbildung 3: Belichtungszeit.....	11
Abbildung 4: Normalbrennweite.....	12
Abbildung 5: Telebrennweite.....	13
Abbildung 6: Weitwinkelobjektiv.....	14
Abbildung 7: Cropfaktor.....	16
Abbildung 8: Camcorder.....	18
Abbildung 9: Spiegelreflexkamera.....	18
Abbildung 10: digitale Filmkamera.....	19
Abbildung 11: analoge Filmkamera.....	20
Abbildung 12: Action-Kamera.....	21
Abbildung 13: Bokeh.....	22
Abbildung 14: Anamorphotisches Bokeh.....	23
Abbildung 15: Lens Flares.....	23
Abbildung 16: Tilt-Shift-Objektiv.....	24
Abbildung 17: Einstellungsgrößen.....	25
Abbildung 18: Supertotale.....	26
Abbildung 19: Detailaufnahme.....	28
Abbildung 20: Zentralperspektive.....	30
Abbildung 21: Augenhöhe.....	31
Abbildung 22: Untersicht.....	32

---

Abbildung 23: Vogelperspektive/Aufsicht.....	32
Abbildung 24: Froschperspektive.....	33
Abbildung 25: einzelne horizontale Linie.....	34
Abbildung 26: mehrere horizontale Linien.....	35
Abbildung 27: vertikale Linien.....	35
Abbildung 28: diagonale Linie.....	36
Abbildung 29: schräge Linien.....	36
Abbildung 30: Kurve.....	36
Abbildung 31: Handlungsachse.....	39
Abbildung 32: neue Handlungsachse Variante 1.....	40
Abbildung 33: neue Handlungsachse Variante 2.....	40
Abbildung 34: goldener Schnitt.....	48
Abbildung 35: Drittel-Regel.....	48
Abbildung 36: Rahmung.....	50
Abbildung 37: Over the shoulder Einstellung.....	51
Abbildung 38: Point of view Variante 1.....	52
Abbildung 39: Point of view Variante 2.....	52
Abbildung 40: Dead space.....	53
Abbildung 41: chromatische Aberration.....	54
Abbildung 42: Pol-Filter.....	55
Abbildung 43: Verlaufsfilter.....	56
Abbildung 44: Diffusionsfilter.....	57
Abbildung 45: Streak-Filter.....	57

Abbildung 46: Storyboard.....	62
-------------------------------	----

Abbildung 47: Floorplan.....	63
------------------------------	----

# 1 Einleitung

## 1.1 Vorwort

Ich habe mich für dieses Thema entschieden, da es für mich als Kameramann einer der wichtigsten Aspekte meines Berufes ist. Die Bildsprache ist das Fundament zum visuellen Erschaffen eines Filmes und gleichzeitig so komplex, dass ihr Potential keine Grenzen kennt und die Kreativität des Filmemachers, sowie seine ständige Neudefinition fordert. Sie gibt ihm die Möglichkeit sich mithilfe einer Kamera zu artikulieren, wobei die bildliche Eloquenz hier mit einer Subtilität einhergeht.

Durch die unzähligen technischen Errungenschaften, die seit dem ersten Stummfilm „Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat“ von den Regisseuren Auguste und Louis Lumière aus dem Jahre 1896 gemacht werden konnten, sind dem Kameramann heutzutage aus einem bildgestalterischem Aspekt nahezu keine Grenzen mehr gesetzt.

Doch Freiheit kann in diesem Fall auch problematisch sein, man tendiert sozusagen dazu den Wald vor lauter Bäumen zu übersehen. Inzwischen lenkt die Technik durch die von ihr gegebenen Möglichkeiten oft von der wichtigsten Frage ab: Wie gestalte ich diese Einstellung in einem Sinne, der den Inhalt dieses Films zugänglicher und nachvollziehbarer für den Zuschauer macht?

Diese Arbeit soll als Handbuch für den modernen Kameramann dienen, indem sie ihm hilft die ideale Bildsprache für das jeweilige Projekt zu finden und einen Überblick über die Möglichkeiten des visuellen Ausdrucks verschafft.

Mit der Kamera fängt man einen dreidimensionalen Raum in einem zweidimensionalen Format ein. Dies geschieht beim Fotografieren oder Kameramann automatisch und oft unbewusst, doch gerade das Bewusstmachen dieses Prozesses eröffnet neue Möglichkeiten, mit denen man einem Bild mehr oder weniger Tiefe verleihen kann. Man versucht dem Beobachter etwas Zweidimensionales als etwas Räumliches zu verkaufen. In der Regel möchte man nicht, dass diese räumliche Illusion offensichtlich ist. Doch auch hier gibt es Ausnahmen wie beispielsweise den Regisseur Wes Anderson, dessen einzigartiger Stil das Geschehen auf der Kinoleinwand wie ein zweidimensionales Theaterstück aussehen lässt. Die wohl wichtigste Fähigkeit bei der Visualisierung eines Films ist die

Vorstellungskraft, schließlich muss man sich mithilfe eines Drehbuchs diverse Situationen vorstellen können, von denen man den Großteil noch nie erlebt hat. Diese Vorstellungskraft beinhaltet logische sowie emotionale Komponenten. Es bedarf eines Einfühlungsvermögens in Figuren, um zu erkennen was in ihnen vorgeht. Das Visualisieren eines Drehbuchs ist ein langwieriger Prozess, der viel Geduld erfordert. Es kommt regelmäßig vor, dass beim erstmaligen Lesen einer Szene eine ganz konkrete Vorstellung besteht, wie diese im Endeffekt aussehen soll, man aber eines Besseren belehrt wird sobald sie zu Papier gebracht wird.

So gut das eigene Vorstellungsvermögen auch sein mag, ist es absolut wichtig sich die jeweilige Auflösung in irgendeiner Form vor Augen zu führen, sei es mithilfe eines Storyboards oder eines Probedrehes. Oft fallen einem erst hier Aspekte oder Probleme auf, die zuvor nicht bedacht wurden. Es bedarf meist unzähliger Überarbeitungen einer Szene um diese ideal zu visualisieren. Und trotz alledem kommt es immer wieder vor, dass man die sorgfältige Planung einer Szene beim Dreh selbst über den Haufen schmeißt und spontan eine passendere Umsetzung findet. Dies beweist, dass der Visualisierungsprozess kein rein geistlicher ist, sondern auch physische Komponenten in sich birgt. Durch die schauspielerische Leistung und die Dynamik zwischen den einzelnen Figuren, entstehen am Set oft Emotionen, die dem Drehbuch so nicht zu entnehmen waren, was zwangsläufig zu einem Umdenken der Bildgestaltung führt. Dies ist aber nicht das Resultat mittelmäßiger Vorbereitung seitens des Kameramanns, sondern vielmehr als positive Eigenschaft anzusehen die akribisch geplante Auflösung spontan umzuwerfen und schnell zu adaptieren.

Die Auflösung eines Drehbuchs, beziehungsweise Films ist also nichts Endgültiges von dem man nicht abweichen darf. Man kann sie als Mittel sehen neue Ideen zu kreieren. Idealerweise dient sie als visueller roter Faden und gestaltet den Ablauf am Set effizienter. Das konkrete Visualisieren eines Films ist allerdings nicht als notwendiger Schritt für jedes Projekt zu sehen und es gibt Filme, deren Konzept es ist ohne vorige Planung der Einstellungen zu drehen, um sich voll und ganz von dem Geschehen vor der Linse treiben zu lassen und auf Ideen zu kommen, die auf Papier nie hätten entstehen können.

Alle im folgenden beschriebenen Gestaltungsmöglichkeiten eines Bildes sind lediglich als Richtlinie zu verstehen und es kann Gründe geben mit jeder einzelnen zu brechen.

Diese Arbeit ist keinesfalls als eine Enzyklopädie der Bildsprache zu verstehen, die alle Möglichkeiten aufzeigt sondern eher als eine Orientierung, die genutzt werden kann, um eigene Ideen zu entwickeln. Es geht auch darum sich bewusst zu machen aus welcher Anzahl einzelnen Faktoren ein Bild aufgebaut ist und diese bewusst für die eigenen Zwecke zu nutzen.

Ein angenehmer Nebeneffekt des Daseins als Filmemacher ist, dass das Betrachten von Filmen nicht nur Unterhaltung sondern auch Bildung für diesen ist, vorausgesetzt dass es bewusst und analytisch geschieht. Es gibt wenig bessere Methoden um sich neues Wissen anzueignen und kreativ angeregt zu werden. Besonders produktiv ist das Filmschauen wenn man sich Notizen macht und bestimmte Einstellungen skizziert.

Meiner Meinung nach gibt es im Filmbereich allgemein keine Regeln und auch nur so kann jeder seine eigene filmische Handschrift entwickeln. Grundsätzlich sollte aber jede Einstellung, jede Kamerabewegung und jeder Schnitt eine Motivation, beziehungsweise einen Grund haben.

Viele der folgenden bildkompositorischen Elemente sind visuell illustriert, um die Wirkung jeder einzelnen nachvollziehbarer aufzuzeigen.

Das Aufzeigen von Optionen eine Einstellung zu gestalten ist jedoch nur von mittelmäßigem Nutzen, da oft erst durch das Zusammenwirken verschiedener Bilder, also bei der Montage, die erwünschte Wirkung entsteht. Deswegen ist es von großem Vorteil schon während der Vorbereitung den Schnitt und fertigen Film im Kopf zu haben.

## **1.2 Bedeutung der Bildkomposition**

Die Grundfrage der Bildgestaltung ist die wie man die jeweilige Einstellung wählt, sodass sie den Film für den Zuschauer verständlicher und zugänglicher macht. Fundament dessen ist das Bewusstmachen aller Ebenen eines Bildes wie zum Beispiel die Wirkung der Lichtgestaltung oder der Bildkomposition. Was einen guten Kameramann vom Amateur unterscheidet ist unter anderem, dass er einen Schritt zurück geht und sich alle Aspekte vor Augen führt und diese hinterfragt bevor er auf den Auslöser oder die Aufnahmetaste drückt. Er baut ein komplexes visuelles Werk, dass im Endeffekt aber nicht komplex wirken sondern möglichst unbewusst vom Zuschauer aufgenommen werden soll.

Ich möchte hier betonen, dass die Bildkomposition auf keinen Fall das einzige oder zwangsweise effektivste Mittel ist, um Stimmung und Emotionen auf der Leinwand zu erzeugen. Bei professionellen Hollywood-Produktionen wird diesbezüglich zum Teil sogar mehr Wert auf den Ton, beziehungsweise die musikalische Unterstützung des Filmes gelegt. Gezielt eingesetzt können Geräusche und Musik eine starke und subtile Wirkung auf den Zuschauer haben.

Es geht darum eine Welt zu schaffen, die nicht zwangsweise realistisch sein, aber in sich funktionieren muss, sozusagen eine filmische Realität beziehungsweise Welt aufbaut. Nur wenn einem dies gelingt und man es entsprechend auf die Leinwand zu bringen weiß, kann man den Zuschauer für sich gewinnen und ihn in diese künstlich erschaffene Welt entführen. Die künstlerischen Mittel um den Zuschauer Teil des audiovisuellen Werks werden zu lassen sind in den folgenden Kapiteln zu finden. Doch trotz dieser Möglichkeit, kann es im Sinne des Regisseurs und Films sein, dass sich der Betrachter nicht wie mitten im Geschehen fühlt sondern von der Handlung abgegrenzt und eher ein Beobachter ist.

## **1.3 Rolle des Kameramanns**

Ich möchte nicht den Eindruck erwecken, dass der Kameramann der alleinige Schöpfer der Bildsprache eines Films ist. Ganz im Gegenteil, ein Großteil der Crew trägt etwas zu ihr bei, sei es die Maske, das Kostüm, der/die SzenenbildnerIn oder der/die ProduktionsdesignerIn. Alles was auf einem Bild zu sehen ist trägt einen Teil zu dessen Aussage und Wirkung bei. Ein besonders interessanter Aspekt ist die Dynamik der Zusammenarbeit zwischen Regisseur und Kameramann, da es von Projekt zu Projekt und von Person zu Person variiert wie diese aussieht. Manche Regisseure bestimmen von vorne bis hinten wie die Einstellung auszusehen hat und geben dem Kameramann sogar die genaue Brennweite vor, wohingegen andere sich voll und ganz auf das Schauspiel konzentrieren und das Geschehen vor der Kamera nicht durch die selbige sondern mit den eigenen Augen beobachten.

Der Tätigkeitsbereich eines Kameramanns hängt stark von dem Projekt und dessen finanziellen Möglichkeiten ab. Je größer das Budget, desto mehr Positionen können im Stab besetzt werden. Ein konkretes Beispiel hierfür ist, dass an großen Hollywood Sets sogenannte „camera operators“ arbeiten, die für die Führung der Kamera zuständig sind. Hier gibt der Kameramann also den handwerklichen Teil seiner Arbeit zu einem großen Teil oder sogar ganz ab. Vorteil hiervon ist, dass er einen objektiveren Blick auf das eingefangene Bild hat, da er nicht mit einer sauberen Kameraführung beschäftigt ist.



Steht dem Projekt jedoch wenig Geld zur Verfügung kann es sogar sein, dass es keinen Kamera-Assistenten gibt und das Schärfziehen und Einstellen der technischen Parameter vom Kameramann übernommen wird. Natürlich spielt es auch eine Rolle in welchem Genre man sich befindet, denn bei dokumentarischen Produktionen ist es oft von Vorteil die Crew möglichst klein zu halten; damit sich das Reisen einfacher gestaltet oder das Team möglichst unauffällig arbeiten kann und nicht aufgrund seiner Größe Aufsehen erregt.

Grundsätzlich liegt die Lichtsetzung, Kameraführung und das Entwickeln einer Bildsprache und -komposition im Verantwortungsbereich. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Zusammenarbeit mit dem Regisseur, da die Art der Kooperation dieser beiden Parteien zu einem großen Teil vorgibt, wie sich das Schaffen am Filmset gestaltet.

Die Ansprüche an einen Kameramann haben sich in den letzten Jahrzehnten jedoch stark geändert, denn aufgrund der Explosion der Vielfalt digitaler Filmkameras ist dieser Beruf technisch sehr viel anspruchsvoller geworden. Heutzutage ist es eine wertvolle Fähigkeit, dass man einen Überblick der verfügbaren Kameras besitzt und deren Stärken und Schwächen kennt, um so für jedes Projekt das am besten geeignete Werkzeug bestimmen zu können. Mehr hierzu ist im Kapitel 2.5 zu lesen. Wie weit man sich mit der aktuellen Technik beschäftigt ist jedoch von Person zu Person unterschiedlich. Zudem verrät ein Blick hinter die Kulissen der Kinofilme der letzten Jahre, dass ein Großteil auf der Arri Alexa gedreht wurde, sich aber die Wahl der Optiken und Logik der Postproduktion unterscheiden.

Was der Drehbuchautor mit Worten beschreibt, fängt der Kameramann in Form von Bildern ein. Er muss also zwischen den Zeilen lesen können, um die Figuren, ihre Beweggründe und Emotionen zu verstehen. Gleichzeitig muss verstanden werden was jede einzelne Szene bedeutet und inwiefern sie für den Verlauf des Films eine Rolle spielt. All dies wird visuell eingefangen und dem Zuschauer möglichst subtil vermittelt. Je eloquenter die Bildsprache eines Films, desto weniger fällt sie auf und desto mehr hat sie eine unbewusste Wirkung auf das Publikum.

Das Drehbuch richtig zu lesen und zu verstehen ist eine wichtige Fähigkeit des Kameramanns und bedarf viel Übung. Es gibt diverse Methoden der Drehbuchanalyse, die von Person zu Person differieren, jedoch sind es häufig die gleichen Leitfragen, die man sich bei dem Bestimmen der passenden Einstellung stellen muss.

Auch wenn das Einfangen von Bildern mithilfe einer Kamera die wichtigste Aufgabe des Kameramanns darstellt, nimmt dieser Prozess tatsächlich nur einen vergleichsweise klei-

nen Anteil von dessen Arbeit ein. Bevor am Set die Aufnahmetaste betätigt wird, sind meist Wochen oder Monate des sorgfältigen Planens vergangen.

Wenn man eine Szene auflöst und die jeweiligen Einstellungen in Gedanken abspielt, ist es ein sehr aufwendiger Prozess diese tatsächlich zu realisieren. Ein Musiker kann beispielsweise einfach sein Instrument in die Hand nehmen und eine soeben erdachte Melodie spielen. Ein Filmemacher hingegen kann seine Vorstellungen nicht ohne Weiteres umsetzen. Er benötigt einen Drehort, Schauspieler, eine Crew sowie teure Technik, was ohne ausreichende finanzielle Mittel unmöglich ist. Dies macht das Experimentieren leider schwer und zeitaufwendig. Ein Weg unkonventionelle Umsetzungsideen zu erkunden ist das Testen dieser in einem kleinen Maßstab. So könnten Kameramann und Regisseur mit der privaten Spiegelreflexkamera losziehen und Erfahrungen sammeln, um das Risiko am Set zu verringern. Auch wenn das Arbeiten am Set nicht durch Theorie zu ersetzen ist, möchte ich mit dieser Arbeit versuchen Erfahrung zu vermitteln.

Eine der wohl am schwierigsten zu meisternden Fähigkeiten und Aufgaben ist jedoch zweifelsohne die Lichtsetzung, die auf der Leinwand allerdings nur indirekt zu sehen ist. Man kann zwar beobachten was für eine Lichtstimmung herrscht, doch logischerweise sieht man nicht die Lichter, die diese erzeugen. Making ofs und Online-Tutorials können hilfreich sein, doch ein professioneller Umgang mit Filmleuchten bedarf naturgemäß viel Erfahrung. Dies ist einer der Gründe dafür, dass langjährige Oberbeleuchter oft zur Position des Kameramanns wechseln. Es ist aber absolut individuell in welchem Verhältnis ein Director of photography Bildkomposition und Lichtgestaltung gewichtet. Diese Arbeit wird sich jedoch nicht mit dem Thema Licht beschäftigen, da es den Rahmen dieser sprengen würde. Ich empfehle aber jedem Kameramann sich ausführlich mit dieser wirkungsstarken Kunst auseinanderzusetzen.

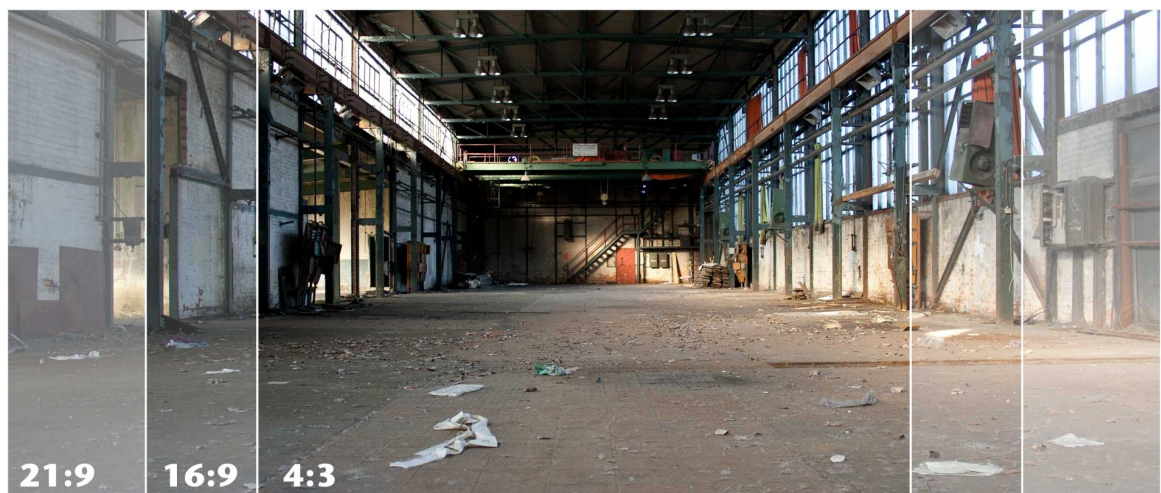
## 2 Technische Parameter

### 2.1 Bildformate

Das Bildformat kann als Rahmen verstanden werden, der den bildlichen Arbeitsbereich des Filmemachers definiert. Infolge der mehr als einhundertjährigen Entwicklung des Bewegtbilds sind mehrere Bildformate entstanden auf die zurückgegriffen werden kann und die sich jeweils in ihren Seitenverhältnissen unterscheiden. Üblicherweise wird diese im Verhältnis von der vertikalen zur horizontalen Seitenlänge angegeben wobei die vertikale gleich 1 ist.

Das erste standardisierte Bildformat seit der Stummfilmzeit ist 1:1,33, was auch als 4:3 bezeichnet werden kann. Dieses Format setzte sich bis zum Ende der Standard Definition durch, um von 1:1,77, beziehungsweise 16:9 abgelöst zu werden. Bis heute ist dies das am weitesten verbreitete Format mit Ausnahme von Kinofilmen, die meist in 1:2,35, auch „Cinemascope“ genannt, gedreht werden. Zudem gibt es noch zahlreiche andere Bildformate wie 1:1, was auch als „Mommy“ bekannt ist, die aber sehr selten zu sehen sind.

Jedes dieser Formate hat seine Stärken, Schwächen und Einsatzgründe.



*Abb.1: Hier sieht man die am häufigsten genutzten Bildformate und wie sie sich auf den Blickwinkel des vor der Kamera befindlichen Raums auswirken.*

**1:1,33** ist für den Zuschauer heutzutage ein unübliches und veraltet wirkendes Seitenverhältnis, das je nach der Handlung eines Films trotzdem gewisse Vorzüge mit sich bringen kann. Zum Wesentlichsten gehört hier, dass aufgrund der fast quadratischen Form des SD-Standards bei Bildern von Personen verhältnismäßig wenig von der umgebenden Szenerie zu sehen ist und der Fokus somit stärker auf den Darstellern liegt. Gerade bei Dialogfilmen kann dies im Interesse des Regisseurs sein. Aber auch wenn der Film einen altmodischen Eindruck erwecken soll, kann auf dieses Bildformat zurückgegriffen werden.

Viele der modernen Kamerasensoren sind übrigens in einem Seitenverhältnis von 1:1,33 gebaut, da mithilfe anamorphotischer Objektive das Bild in der Breite verdoppelt wird, wodurch das **Cinemascope-Format (1:2,35)** entsteht, welches nach wie vor das häufigste Bildformat für Kinofilme ist. Sphärische Objektive beeinflussen das Seitenverhältnis des Bildes nicht. Durch die enorme Breite spielt viel mehr Umgebung mit als bei den anderen Bildformaten.

**1:1,85** hat sich seit der High-Definition-Ära durchgesetzt und Fernseher dieses Formats sind nun in fast jedem Privathaushalt zu finden. Doch auch im Bereich der Kinofilme wird es teilweise verwendet, meist um die Aufmerksamkeit des Beobachters mehr auf die Figuren und weniger auf die Schauplätze zu lenken. Im Gegensatz zu 1:1,33 hat 16:9 den Vorteil nicht mit den heutigen Sehgewohnheiten zu brechen.

Die Rechteckigkeit der Bildformate begründet sich im Übrigen darin, dass der Blickwinkel des menschlichen Auges auf horizontaler Ebene größer ist als auf vertikaler.

## 2.2 Tiefenschärfe/Blende

Hinter diesem Begriff versteckt sich die Größe des Schärfenunterschieds zwischen dem fokussierten und nicht fokussierten Bereich eines Bildes. Eine kleine Tiefenschärfe oder auch Schärfentiefe genannt bedeutet, dass der nicht fokussierte Bereich sehr unscharf ist, wohingegen eine große heißt, dass auch der nicht fokussierte Anteil des Bilds relativ gut zu erkennen ist. Sie ergibt sich aus den 4 folgenden Faktoren:

Jedes Objektiv besitzt eine Lichtstärke, die von der größtmöglichen Blendenöffnung bestimmt wird. Je weiter die **Blende** geöffnet ist, desto mehr Licht fällt auf den Sensor einer Kamera und desto kleiner ist die Tiefenschärfe. Mit jeder Blendenstufe wird die Menge des auf den Sensor fallenden Lichts verdoppelt oder halbiert. Die Lichtstärke hängt von der Qualität und Brennweite eines Objektivs ab. Weitwinklige und Telelinsen sind aufgrund ihres optischen Aufbaus weniger lichtstark als Normalbrennweiten mit 35mm oder 50mm Brennweite. Bei Zoom-Optiken ist eine Änderung der Blende bei zunehmender Brennweite häufig der Fall.

Mit höher werdender **Brennweite**, verringert sich die Schärfentiefe.

Je größer die Fläche des **Kamerasensors** umso geringer ist die Tiefenschärfe bei gleicher Blendenöffnung wie auf einem vergleichsweise kleineren Sensor.

Das letzte Kriterium zum Bestimmen der Schärfentiefe ist der **Abstand** zwischen Kamera und dem fokussierten Objekt. Fokussiert man einen Gegenstand, der sich dicht an der Optik befindet, erscheint die Tiefenschärfe geringer als wenn man etwas im Hintergrund fokussiert.



*Abb.2: Das erste Bild wurde mit einer relativ geschlossenen Blende aufgenommen wohingegen sie beim zweiten komplett geöffnet war.*

In den letzten Jahren hat sich ein Trend zum Drehen mit einer möglichst geringen Tiefenschärfe ergeben, da dies von einem Großteil der Filmschaffenden als „filmisch“ empfunden. Eine wichtige Rolle hat hier die Entwicklung der digitalen Spiegelreflexkameras gespielt, da nun auch für wenig Geld Kameras mit einem großen Sensor zu erwerben sind. Jedoch muss der Umgang mit dem Fokus bei einer geringen Schärfentiefe gekonnt sein und erlaubt kaum Freiraum für Fehler.

Es kann aber auch technische Gründe für eine offene Blende geben, wie wenn sich eine Szene in dunkler Umgebung abspielt. Um der Kamera möglichst viel Licht zu geben, wird man hier die Blende möglichst weit öffnen.

## 2.3 Belichtungszeit

Dieser Parameter gibt die Zeitspanne des Lichteinfalls eines einzelnen Bildes an. Es gibt zwei verschiedene Versionen die Belichtungszeit anzugeben. Bei Camcordern und Spiegelreflexkameras wird der Wert als 1 durch Belichtungszeit pro Sekunden dargestellt. Filmt man mit 25 Bildern pro Sekunde ist  $1/50$  die typische Einstellung, die ungefähr mit der Bewegungsunschärfe der menschlichen Wahrnehmung übereinstimmt. Die zweite Möglichkeit die Verschlusszeit anzugeben ist die Darstellung in Grad, die ihren Ursprung bei den analogen Filmkameras hat. Hier dreht sich ein kleiner Kreis, die sogenannte Spiegelumlaufblende zwischen Optik und Film. Je nachdem wie weit dieser geöffnet wurde, veränderte sich die Belichtungszeit. Bei  $180^\circ$  war er halb geöffnet und entsprach bei 25 Bildern die Sekunde dem Wert  $1/50$ s. Eine kleinere Öffnung bedeutet eine kürzere Belichtung, eine größere dementsprechend eine längere.

Die Belichtungszeit wirkt sich direkt auf das Aussehen der Bilder aus. Eine lange Belichtung erzeugt eine größere Bewegungsunschärfe und eine kurze sehr hart wirkende Bewegungen.

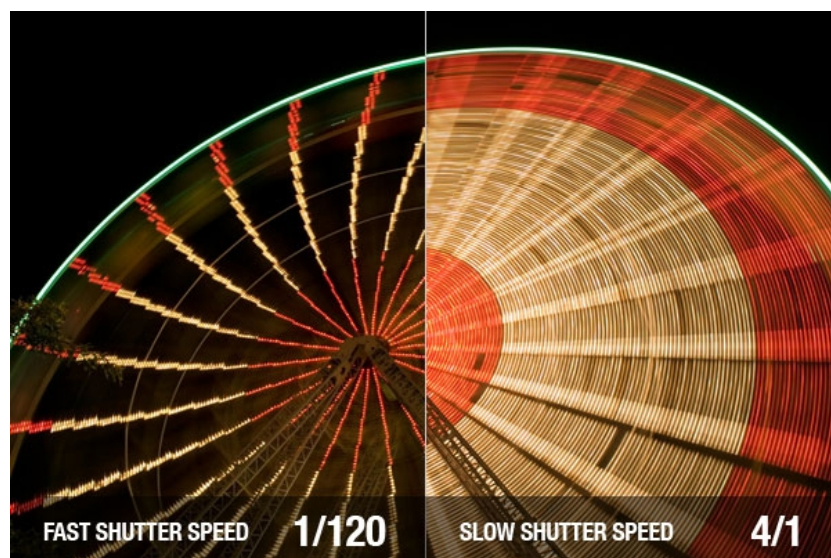


Abb.3: Hier ist verdeutlicht wie sehr sich die Verschlusszeit auf das Bild auswirkt. Links wurde mit einer Zeit von  $1/120$  Sekunde belichtet und links 4 Sekunden lang.



## 2.4 Brennweiten

Technisch erklärt handelt es sich hier um den Abstand von der Mitte eines Objektivs bis zum Brennpunkt, also dem Sensor einer Kamera und beschreibt den Bildausschnitt.

### Normalbrennweite

Dieser Bereich erstreckt sich von ungefähr 35mm-70mm und wird als „normal“ bezeichnet, da zum einen die Verzerrung und Staffellung des Bildes den menschlichen Sehgewohnheiten ähnelt und dieser Brennweitenbereich immer in Relation zur Sensor-, beziehungsweise Negativgröße steht. Dies ist bei 16mm Film eine 16mm Optik oder bei einer Kamera mit Kleinbildsensor 50mm. Somit ist die direkte optische Wirkung der Brennweite relativ neutral und wird sehr häufig genutzt.



*Abb.4: Hier wurde mit einer 50mm Linse auf einer Kleinbildkamera fotografiert.*



## Tele

Dies bezeichnet den Bereich von Objektiven die eine höhere Millimeterzahl als Normalbrennweiten haben. Die ästhetischen Merkmale sind eine geringe Tiefenschärfe und die Isolierung der Person, beziehungsweise des Gegenstands im Fokus. Hohe Brennweiten haben eine staffelnde Wirkung, was genutzt werden kann um Menschenmengen größer erscheinen zu lassen.



*Abb.5: Dieses Bild wurde mit einer 600mm Optik aufgenommen.*

Seitliche Bewegungen erscheinen durch hohe Brennweiten schneller, weswegen Schwenks mit Teleoptiken oft bei Actionsequenzen zu sehen sind.

Logischerweise muss die Kamera aber einen größeren Abstand zu den Personen/Motiven haben. Durch den kleinen Bildausschnitt sind die räumlichen Verhältnisse nicht gut zu erkennen und die Gefahr des Verwackelns nimmt mit steigender Brennweite zu, weshalb mit Teleobjektiven normalerweise vom Stativ gedreht wird. Die Distanz zwischen Vorder- und Hintergrund wirkt gering und gestaffelt. Bewegungen in Richtung der Kamera oder von ihr weg sind abgeschwächt. Dieser Effekt nennt sich „Auflaufen“. Horizontale Bewegungen wie ein Schwenk der Kamera sind im Telebereich umso deutlicher zu sehen.

## Weitwinkelbereich

Die Tiefenschärfe von Objektiven mit größerem Blickwinkel als der von Normalbrennweiten ist deutlich größer als in den anderen Brennweitenbereichen. Die Stärken von Weitwinkellinsen liegen in einer klaren Abbildung der Geografie des Schauplatzes sowie eine geringe Anfälligkeit zu verwackeln, weshalb man sie oft bei bewegungsintensiven Aufnahmen einsetzt. Zudem kann man sich mitten in das Geschehen begeben, um den Zuschauer in dieses einzubinden.

Im Gegensatz zu der staffelnden Wirkung eines Teleobjektivs erscheinen Objekte auf unterschiedlichen Ebenen mit einer weitwinkligen Linse weit voneinander entfernt. Kamerafahrten werden oft weitwinklig gedreht, da vor allem Bewegungen nach vorne oder hinten verstärkt werden. Die große Verzerrung, die im Weitwinkelbereich stattfindet, kann der Filmemacher nutzen um surreale oder auch komödiantische Bilder zu erzeugen.



*Abb.6: So sieht die Verzerrung eines 18mm Objektivs auf einer Kamera mit Kleinbildsensor aus.*

Zusammenfassend ist zu sagen, dass ein weiter Bildausschnitt die objektivste Wirkung hat und je dichter man sich an die Akteure begibt, die Beziehung zwischen ihnen und dem Betrachter intimer wird.

Seitliche Bewegungen werden im Telebereich verstärkt und die Tiefe des Bildes erscheint geringer.

In die Tiefe gehende Bewegungen werden durch die große Bildtiefe im Weitwinkelbereich verstärkt.

Doch wie wählt man unabhängig von der Bewegung eine geeignete Brennweite? Schließlich kann man mit einem Weitwinkel- und Teleobjektiv die gleiche Einstellungsgröße erzeugen, unter der Voraussetzung, dass man genug Raum zur Verfügung hat um die Kamera entsprechend zu positionieren. Auch hier gibt es kein „richtig“ oder „falsch“, wohl aber sehr unterschiedliche Wirkungen des Bildes.

Bei einer weitwinkligen Aufnahme eines Menschen ist ein größerer Anteil des Hintergrunds als bei derselben Einstellungsgröße mit einer Teleoptik zu sehen, zudem weist dieser eine größere Tiefenschärfe auf und ist daher präsenter. So wird die Figur stärker mit der Umgebung in Verbindung gebracht.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass bei der Aufnahme von Menschen höhere Brennweiten ästhetischer wirken. Kurze Brennweiten verzerren das Gesicht wodurch bei einem frontalen Bild die Nase groß wirkt und die Ohren klein erscheinen.

Es ist also absolut abhängig von der gewünschten Wirkung für welches Objektiv sich der Filmemacher entscheidet.

Wie wichtig ist der Schauplatz in dieser Einstellung?

Wie nah möchte ich an der Figur sein?

Möchte ich sie vom Hintergrund isolieren?

Möchte ich eine große räumliche Wirkung erzeugen?

Möchte ich einen ästhetisches oder ungewöhnliches Bild?

Dies sind Fragen, die hier gestellt werden sollten.

Aufgrund der oben erwähnten Eigenschaften der unterschiedlichen Brennweiten kann es auch technische Gründe für die Wahl einer Optik geben, wozu auch ein Platzmangel am Set gehören kann.

## 2.5 Sensor/-Negativgröße

Bei der heutigen enormen Vielfalt an digitalen Kameras spielt die Sensorgröße in Hinsicht auf die Brennweite eine wichtige Rolle, denn das gleiche Objektiv an Kameras mit unterschiedlich großen Sensoren wirkt wie eine andere Brennweite. Dies wird auch als „**Cropfaktor**“ bezeichnet und als Multiplikator in der Abweichung zur Größe des Vollformats angegeben. Die häufigsten Größen moderner Kameras sind 16mm (7.49x10.26mm), Micro Four Thirds (13x17.3mm), APS-C (14.9x22.3mm) und Super35mm (18.66x24.89mm), bei denen die Brennweite der Optik um den Faktor 3.41, 2, 1.61, beziehungsweise 1.39 multipliziert wird. Zudem gewinnen Kameras mit Vollformatsensor bei Filmemachern an Beliebtheit.

Eine 35mm ARRI Masterprime Linse hat also auf einer Kamera mit APS-C Sensor einen Bildausschnitt, der in etwa 56mm entspricht.

Allerdings weicht die Sensorgröße fast jeder Kamera von diesen Standards minimal bis stark ab, was sich wiederum auf den Bildausschnitt auswirkt.

Ein großer Cropfaktor kann von starkem Nachteil sein falls weitwinklige Bilder erwünscht sind, da der Bildausschnitt mit höherem Cropfaktor proportional kleiner wird. Jedoch kann dieser auch Vorteile mit sich bringen. Aufgrund des geringeren Blickwinkels wird nicht die ganze Fläche von Objektiven ausgenutzt. Sie besitzen in den Randbereichen ihre schlechtesten optischen Eigenschaften, jedoch sind diese in Abhängigkeit der Sensor-, beziehungsweise Negativgröße nicht im Bildbereich.

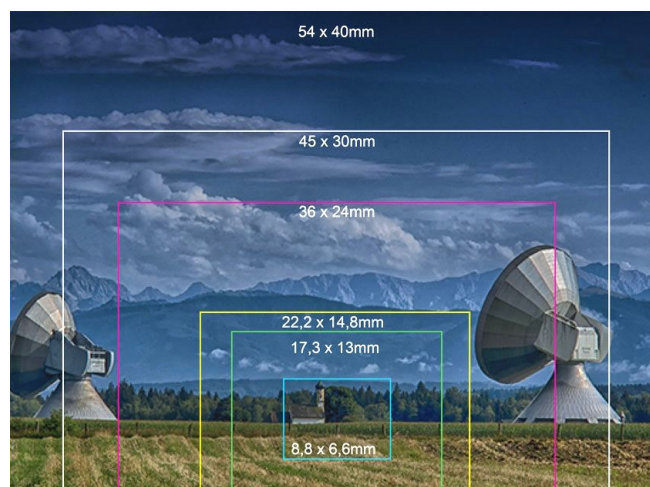


Abb.7: Hier ist die Beziehung von der Sensorgröße in Millimeter zum tatsächlichen Bildausschnitt bei gleicher Brennweiten zu sehen.

## 2.6 Die Wahl des passenden Equipments

### 2.6.1 die Kamera

Diese Frage hat sich schon seit Beginn des Films gestellt, allerdings ist die Wahl der Technik vor allem im letzten Jahrzehnt zu einer verstärkt wichtigen, aber auch zeitaufwendigeren Frage geworden. Während Kino bis zur Einführung der Arri Alexa im Jahr 2010 fast ausschließlich auf 35mm Film gedreht wurde und sich meist nur für bestimmte Optiken oder Filmsorten entscheiden musste, wird der Filmemacher heutzutage vor eine kaum überschaubare Menge an digitalen Kameras mit unterschiedlichsten Eigenschaften wie zum Beispiel Bilderraten, Codecs oder der Ergonomie und Preisklassen gestellt. Falls mit mehreren Kameras gedreht wird, muss darauf geachtet werden, dass sie sich später aneinander anpassen lassen, sprich die Codecs und das jeweils erzeugte Bild kompatibel sind. Auch die Auswahl an Objektiven und des Grips sind alles andere als einfacher geworden. Es gibt nicht die perfekte Kamera, sondern lediglich eine, die sich für ein spezifisches Projekt am besten eignet, weshalb sich bei jedem erneut die Frage nach der optimalen Lösung gestellt werden muss. Selbst Smartphones genügen inzwischen teilweise den technischen Voraussetzungen eines Films und so absurd es erscheint einen Film mithilfe von ihnen aufzunehmen, bringt der kleine und flache Formfaktor große Vorteile bezüglich der möglichen Kamerapositionierung mit sich!

Folgende Leitfragen helfen bei der Suche nach der richtigen Kamera:

- In welchen Filmbereich befindet man sich?  
(Spielfilm, Dokumentation, Werbung, Serie)
- In welchem Genre befindet man sich?  
(Drama, Science Fiction, Komödie,...)
- Wo wird das Ergebnis gezeigt?  
(Kino, Internet, TV)
- Wie viel Budget steht zur Verfügung?

Grundsätzlich gibt es viele unterschiedlichste Kamerasysteme. Im folgenden sind die Gebräuchlichsten zu finden.



Abb. 8: Panasonic HVX200

Zum einen den klassischen **Camcorder** mit fest eingebauter Optik, der seine Stärken in Situationen zeigt in denen es schnell gehen muss. Aufgrund des großen Brennweitenbereichs in Kombination mit einem konstanten Auflagemaß kann ein neuer Bildausschnitt zügig geschaffen werden und der häufig eingebaute ND-Filter und Bildstabilisator erleichtern dem Kameramann das Leben sehr. Aufgrund der geringen Größe und des Gewichts ist dieses System extrem flexibel und mobil. Mit der aktuellen Generation von Camcordern stehen außerdem hochwertige Codecs zur Verfügung. Die unbeliebteste Eigenschaft dieser Kameras sind die kleinen Sensoren, die zwangsläufig eine große Tiefenschärfe mit sich bringen. Dies empfinden viele Zuschauer als nicht filmisch. Doch dafür kann man eine solche Kamera aus der Verpackung nehmen und praktisch sofort ohne weiteres Zubehör drehen!



Abb. 9: Canon 5D MKIII

In den letzten Jahren hat sich die digitale **Spiegelreflexkamera** immer mehr durchgesetzt. Diese Kamerageneration fing mit Canons 5D an, deren Möglichkeiten Video aufzunehmen eher als eine Nebenfunktion gedacht war. Doch da sie einen großen Vollformatsensor benutzt, erzeugte diese Kamera einen einzigartigen Look, da die Tiefenschärfe

sehr gering war und an digitale Kinokameras erinnerte, jedoch für einen Bruchteil des Preises zu haben war. Andere Kamerahersteller implementierten darauf hin in den meisten ihrer Fotokameras eine Videofunktion und inzwischen gibt es welche, die ihren Fokus hauptsächlich darauf legen.

Nachteile der Spiegelreflexkameras sind die Fotooptiken, die kein konstantes Auflagenmaß besitzen, der häufige Mangel an professionellen Video- und Tonausgängen, beziehungsweise -anschlüssen und mittelmäßige interne Codecs. Zudem büßt eine professionell aufgebaute DSLR auf einem Schulterstativ mitsamt Sucher, externem Akku, Follow focus und Ähnlichem ihre Kompaktheit ein. Doch auch die Hersteller von Videozubehör sind auf diesen Zug aufgesprungen und unterstützen Filmemacher mit geringem Budget dadurch, dass sie Lösungen für die Schwachstellen von DSLRs entwickeln. Ein gut aufgebautes Spiegelreflexsystem ist im Endeffekt jedoch sehr viel teurer als die vielleicht preisgünstige Kamera selbst.



Abb.10: Arri Alexa

Zu guter Letzt gibt es die **digitalen Filmkameras**, die das Segment der professionellen Filmproduktion bedienen. Typisch sind die großen und schwereren Formfaktoren und ein hoher Preis, weshalb diese Kameras fast ausschließlich für Projekte angemietet werden. Hierfür bekommt der Filmemacher ein Gerät, dass den höchsten Ansprüchen genügt, wozu RAW-Aufzeichnung, ein großer Dynamikumfang und unterschiedlichste Aufnahmeformate in Bezug auf Auflösung und Bilderraten zählen. Der Aufbau und Betrieb einer solchen Kamera ist meist zeitintensiv und benötigt neben ein bis zwei Kameraassistenten häufig spezialisierte Techniker, sogenannte Digital Image Technicians (DIT), die sich um das Einstellen und Kalibrieren der Kamera kümmern.





Abb. 11: Arriflex 435

Wie bereits angedeutet ist die **analoge Filmkamera** heute nur noch relativ selten auf Sets zu sehen, die Bildqualität ist aber je nach Sorte des eingelegten Films auch nach heutigen Standards absolut hochwertig. Die Unterschiede zu digitalen Filmkameras besteht darin, dass der Weißabgleich nicht per Knopfdruck geschieht sondern ein für Tages- oder Kunstlicht ausgelegter Film eingesetzt werden muss und auch ein Wechsel der Lichtempfindlichkeit bedeutet das Umlegen der Filmrolle. Das Betrachten des Bildes erfolgt durch einen optischen Sucher, wodurch man nicht direkt sieht wie sich das Ändern der Belichtungszeit oder Blende auf die Helligkeit des Bildes auswirkt, weshalb die Kameramänner sich auf Belichtungsmesser und ähnliche Hilfsmittel verlassen. Jede der vielen zur Verfügung stehenden Filmsorten haben einen unterschiedlichen Look. Zudem ist es natürlich nicht möglich wie bei digitalen Kameras die Aufnahme sofort anzuschauen, denn davor muss der Film entwickelt werden. Im Gegensatz zu digitalen Kameras, die einen größeren Teil ihres Dynamikumfangs in den Schatten besitzen, zeigt Film seine Stärken in den Highlights.





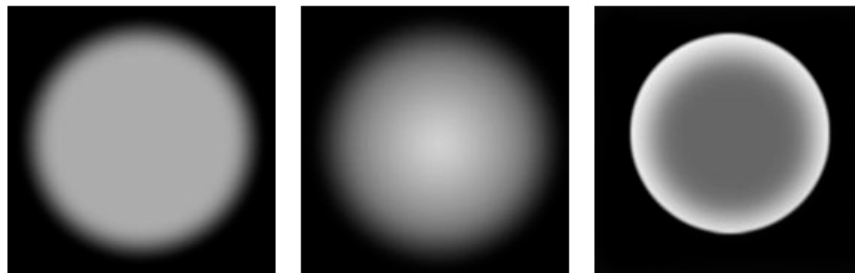
Abb. 12: GoPro Hero4

Der Einsatz von **Action-Kameras** ist zunehmend auch im Bereich des Films zu sehen. Während die von ihnen produzierte Bildqualität noch vor ein paar Jahren für das professionelle nicht ausgereicht hat, weisen die hochwertigen Modelle inzwischen zahlreiche manuelle Einstellungsmöglichkeiten, Auflösungen und Bilderraten auf. Aufgrund der geringen Größe und einfachen Handhabung lässt sich enorm viel Zeit und Arbeit sparen wenn man zum Beispiel eine GoPro anstatt einer 15 Kilogramm schweren Filmkamera auf ein Auto montiert. Selbstverständlich ist sie auch in einer solchen Situation nicht mit einer Filmkamera vergleichbar, jedoch kann es der Fall sein, dass man nicht immer der Fähigkeiten eines Highend-Geräts bedarf.

## 2.6.2 das Objektiv

Der bildästhetische Stellenwert von Objektiven ist nicht minder wichtig als der der Kamera selbst und da es sich um optische und nicht elektronische Gegenstände handelt, spielt der technische Fortschritt hier keine so große Rolle wie bei den Aufnahmemedien. Das resultiert in einer enorm großen Auswahl und Verfügbarkeit an Linsen, die modern aber auch viele Jahrzehnte alt sein können. Vor allem bei Filmoptiken mit einem PL-Mount ist die Vielfalt gigantisch. Jedes Objektiv hat einzigartige Eigenschaften und erzeugt einen eigenen Look.

Das **Bokeh** beschreibt das Erscheinungsbild der unscharfen Bildbereiche, also derer die vor und hinter der Schärfebene liegen. Wie es zur Bildung der unterschiedlichen Bokeh's kommt ist eine sehr technische Angelegenheit und soll hier nicht weiter ausgeführt werden. Vor allem bei lichtstarken Objektiven hat die Qualität des Bokeh's einen großen Stellenwert, da es durch die geringe Tiefenschärfe deutlicher wahrnehmbar ist. Die unscharfen Bereiche werden als Zerstreuungs- oder Unschärfekreis bezeichnet



*Abb.13: Hier wurde ein Kreis auf schwarzem Hintergrund unscharf mit drei unterschiedlichen Objektiven fotografiert. Die Helligkeitsverteilung schwankt stark. Während sie links gleichmäßig ist, ist bei der mittleren Abbildung die Mitte und rechts der Außenbereich des Unschärfekreises heller.*

Es gibt keine genaue Definition des Bokeh's und wird hauptsächlich nach dessen Ästhetik beschrieben, eine gleichmäßige Helligkeitsverteilung ist also nicht zwangsweise besser und unterliegt den Vorlieben des Filmemachers. Anamorphotische Filmlinsen haben aufgrund ihrer Verzerrung kein kreisförmiges Bokeh sondern eins, dass horizontal gestreckt wird.



Abb.14: Anamorphotisches Bokeh

Vor allem bei Gegenlichtaufnahmen entstehen oft Reflexionen oder sogenannte „**Lens Flares**“ an den einzelnen Linsen innerhalb einer Optik. Um Flares zu vermeiden können Kompendien eingesetzt werden. Da sie sehr hell sein können, beeinträchtigen sie die Erkennbarkeit des Bildes. Allerdings haben sie auch einen ästhetischen Wert und besitzen seit Längerem große Beliebtheit bei Filmemachern und dienen als Mittel um starkes Gegenlicht durch regelrechtes Blenden des Zuschauers zu verdeutlichen. Dies gleicht den Mangel des Kontrasts von Kinoleinwänden, Fernsehern und ähnlichem aus. In Science-Fiction Filmen sind vor allem anamorphe Lens Flares beliebt, doch auch in Bereichen wie Werbung oder Liebesfilmen sind Lichtreflexe regelmäßig zu sehen.



Abb.15: Lens Flares

Natürlich spielt auch die abbildbare **Schärfe** eines Objektivs eine wesentliche Rolle, wobei eine hohe Schärfe nicht von Vorteil sein muss (siehe Kapitel 3.9.2 Diffusionsfilter). Vor allem ältere Modelle tendieren zu einem weichen Look, der vor allem bei Aufnahmen von Menschen schmeichelhaft sein kann. Hochwertige Optiken sind auch bei offener Blende bis an den Bildrand scharf, erreichen ihre maximale optische Qualität aber erst wenn man die Iris um ein paar Blenden schließt.

**Tilt-Shift-Objektive** geben dem Kameramann die Möglichkeit die Schärfenebene dreidimensional zu verschieben. Am Gehäuse der Linse befinden sich Bauelemente durch die sich die Ebene horizontal und vertikal verschieben (*englisch: tilten*) lässt. So kann man auf bestimmte Teile des Bildes im wahrsten Sinne des Wortes den Fokus legen.

Das „Shiften“ verweist auf den ursprünglichen Einsatzzweck dieser Linsen, nämlich auf den Bereich der Architektur-Fotografie. Steht man zum Beispiel auf der Straße vor einem großen Gebäude und möchte es ganz abbilden so ist sehr wahrscheinlich eine weitwinklige Optik vonnöten. Ein Resultat der Brennweite ist, dass die vertikalen Linien des Objektes stürzen, sprich von oben nach unten proportional größer werden zum Bildrand sofern man sich nicht in dessen vertikaler Mitte befindet. Dieses Objektiv ermöglicht das Entzerren, sodass die Linien einen konstanten Verlauf haben. Beim Film kann man dies nutzen um surreale Bilder mit einer psychologischen Wirkung zu erzeugen.

Aufgrund der komplexen Bauart dieser Optiken besitzen sie meist eine nur durchschnittliche Lichtstärke. Deswegen ist es empfehlenswert Kameras mit einem möglichst großen Bildsensor zu verwenden, um das erwünschte Spiel mit der Schärfe umsetzen zu können.



Abb.16: Tilt-Shift-Objektiv

## 3 Bildkomposition

### 3.1 Einstellungsgrößen

Diese Kategorie der Bildkomposition gehört zu den grundlegendsten und ist ein sehr effektives Mittel um sich visuell auszudrücken. Vor allem das Zusammenspiel der verschiedenen Größen ist sehr interessant und kann der Mise en Scène, die die akribische Platzierung aller Objekte innerhalb eines Bildes bezeichnet, eine ganz andere Bedeutung geben.

Der Gebrauch der verschiedenen Einstellungsgrößen hängt jedoch auch von dem Zielmedium ab. Produziert man beispielsweise für das Internet, werden die Rezipienten das Video entweder auf ihrem Computer oder z.B. dem Smartphone anschauen. Logischerweise sollte man hier nur sehr beschränkt mit zum Beispiel einer detailreichen Supertotalen (sehr weite Totalen) arbeiten, da die geringe Größe des Bildschirms eventuell für eine schwere Erkennbarkeit des Bildinhalts sorgen kann, wohingegen eine Nahe auf einer Kinoleinwand eine deutlich extremere Wirkung hat als auf einem Fernseher. Im folgenden sind die gebräuchlichsten Einstellungsgrößen aufgelistet.

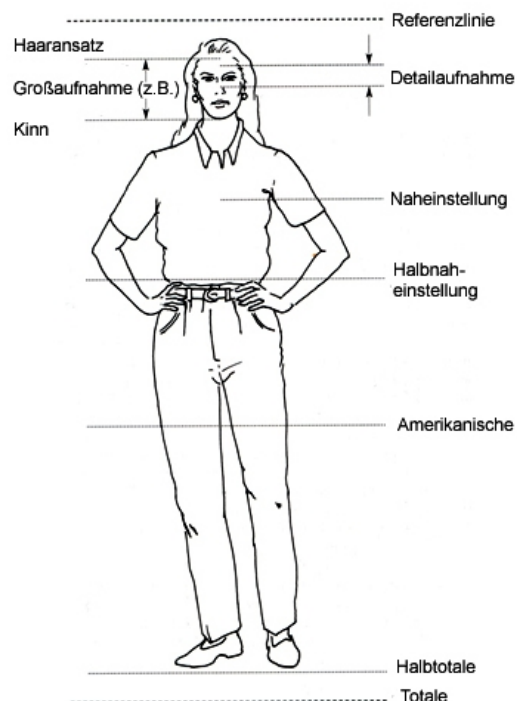


Abb. 17: Einstellungsgrößen

Auch wenn es hier nicht den Eindruck erweckt sind die Übergänge der einzelnen Größen fließend und nicht absolut feststehend, sie dienen vielmehr als Orientierung.

## **Supertotale/Panorama**

Hier handelt es sich um eine extrem weite Aufnahme, die meist benutzt wird, um die Landschaft des Schauplatzes aufzuzeigen. Sie verdeutlicht zudem wie klein die Darsteller im Gegensatz zu diesem sind, was ein Gefühl von Isolation oder Einsamkeit hervorruufen kann, stellt aber auch eine Verbindung von diesen zum Schauplatz her.



*Abb.18: Supertotale*

## **Totale**

Diese Einstellung ist ideal um den Schauplatz und seine Geografie verständlich zu machen und kann auch genutzt werden um die Figur mit diesem in Verbindung zu setzen. Totale werden deshalb oft als Einleitung einer Szene benutzt. Sie steht meist nie allein sondern wird als Master (Erklärung bei Punkt 4.1) genutzt in die man hineinschneiden kann. Da diese Einstellungsgröße das ganze Set einfängt, erfordert sie oft das Durchspielen der ganzen Szene. Der Schauspieler hat hier die Möglichkeit seine komplette Körpersprache zu benutzen. Aufgrund ihrer Eigenschaften wird die Totale auch gern als Establisher (Erklärung bei Punkt 4.1) verwendet.

## **Halbtotale**

Der Bildausschnitt ist so gewählt, dass die Personen gerade noch von Kopf bis Fuß zu sehen sind, was die Körpersprache verstärkt. Es geht weniger um den umgebenden Raum als um die Darsteller selbst. Der Fokus liegt hier viel mehr auf deren Verhältnis. Hierbei spielt die Positionierung der Figuren eine wichtige Rolle und Fragen nach Machtverhältnissen und emotionalen Verbindungen werden aufgeworfen.

## **Halbnahe**

Die Halbnahe ist beliebt um Dialoge zu schießen und zeigt die Darsteller ungefähr vom Kopf bis kurz unter der Hüfte. Sie ist sehr gut geeignet, um die Gestik eines Schauspielers, aber auch einen Großteil seiner Mimik einzufangen und wirkt trotzdem nicht sehr emotional. Dadurch ist sie eine der am häufigsten benutzten Einstellungsgrößen. Sie bietet den weiteren Vorteil, dass sie genug Raum für mehrere Personen im Bild lässt.

## **Nahe**

Diese Einstellung bildet die Figuren vom Kopf bis circa zur Mitte der Brust ab. Sie entspricht in etwa dem Bildausschnitt, den man normalerweise in Gesprächen mit Personen sieht. Die Mimik des Gegenübers ist gut zu erkennen, dennoch hat man nicht das Gefühl einen unangenehmen geringen Abstand zu haben.

## **Großaufnahme**

Der Darsteller wird ungefähr vom Scheitel bis kurz unter das Kinn abgebildet. Da man der Figur sehr nahe ist, sieht man alle Feinheiten der Mimik. Dies öffnet Möglichkeiten Emotionen einzufangen, ist aus schauspielerischer Sicht aber auch dementsprechend anspruchsvoll. Der Akteur kann hier sein komplettes Arsenal ausspielen. Deswegen ist diese Einstellungsgröße gerade bei emotionalen Momenten sehr beliebt. Mithilfe der Großen hat man an persönlichen Momenten der Figuren teil, sie offenbart einem ihre Gefühlslage. Durch den intimen Charakter der Großaufnahme sollte man aber einen zu

hohen Gebrauch dieser vermeiden, da dies zu einer überdramatischen Wirkung führen kann.

Besondere Aufmerksamkeit verlangt die Blicklinie der Schauspieler. Der Zuschauer konzentriert sich naturgemäß sehr auf die Augen anderer Personen und ist entsprechend empfindlich wenn es um das Wahrnehmen von Blicklinien geht, was sich der Filmemacher zu nutze machen kann. Zum Beispiel kann Spannung aufgebaut werden indem man den Schauspieler etwas noch nicht Gezeigtes anschauen lässt. So lässt sich das Verlangen nach Enthüllung erzeugen.

Die Nahe ist sehr kostengünstig, da wenig von dem Hintergrund zu sehen ist und dieser durch die große Brennweite, beziehungsweise dem geringen Abstand von Kamera zu Schauspieler dazu tendiert unscharf zu sein.

## Detail

Wie der Name schon sagt zeigt das Detail nur einen kleinen Bildausschnitt. Dies kann von Gegenständen wie einem Ring zu den Augen eines Schauspielers reichen. Ein Grund diese Einstellung zu schießen, ist etwas Kleinem und daher Unauffälligem im Bild besondere Bedeutung beizumessen. Interessant ist, dass wir hier so nahe am Gesicht eines Darstellers sind, dass die große emotionale Wirkung einer Großen aufgehoben wird. Details werden eher informativ eingesetzt werden oder um Spannung aufzubauen, da sie nur Ausschnitte etwas Größeren zeigen, wie beispielsweise sich in einem Raum befindliche Gegenstände. Ein häufiger Gebrauch kann erzählerisch allerdings ungeschickt wirken und verringert die Bedeutung der einzelnen Bilder.



Abb. 19: Detailaufnahme



## 3.2 Blickwinkel/Kamerastandpunkt

Der Blickwinkel beschreibt wo die Kamera im dreidimensionalen Raum platziert ist und was sie von ihrem Standpunkt aus sieht, sie ist die Sicht des Zuschauers auf das Geschehen und ermöglicht dem Filmemacher den Zuschauer in diverse Positionen zu versetzen. Sieht man zum Beispiel ein in einem Café sitzendes Paar durch eine Hecke auf der gegenüberliegenden Straßenseite, erzeugt man ein voyeuristisches Gefühl, wohingegen man sich zugehörig fühlt wenn die Kamera direkt am Tisch platziert ist. Diese unterschiedlichen Sichten auf eine Szene haben einen enormen Einfluss auf deren Wirkung.

Doch auch weniger komplexe Bildentscheidungen sind wichtig, angefangen mit grundlegenden Gedanken auf wessen Seite die Kamera positioniert ist. Hier stellt der Filmemacher sich Fragen wie:

Um wen geht es in dieser Szene/Einstellung?

Wie stehen die Figuren zueinander?

Wie nah möchte ich an ihnen sein?

## Fluchtpunkte/Perspektive

Die Perspektive hat ebenfalls einen großen Einfluss auf die räumliche Wirkung des Motivs. Ein gutes Beispiel zur Verdeutlichung von räumlicher Wirkung ist ein Würfel. Nimmt man diesen von vorne auf, hat er keine Fluchtpunkte und wirkt zweidimensional.

Verschieben wir die Kamera leicht zu einer Seite sieht man eine zweite Seite des Würfels und es entsteht ein Fluchtpunkt.

Begeben wir uns zu genau dem Punkt wo diese beiden Flächen zusammenlaufen, sind sie von gleicher Größe und es entsteht eine weitere Flucht.

Setzen wir die Kamera nun weiter nach oben entsteht eine dritte.

Allgemein lässt sich sagen, dass das Gefühl von Tiefe und Räumlichkeit mit der Anzahl an Fluchtpunkten steigt.

Dies ist sicherlich einer der interessantesten Aspekte des Bildaufbaus, da Filme zweidimensional angeschaut werden, das ursprüngliche Geschehen vor der Kamera aber na-

türlich dreidimensional war. Dies bringt einen zur Überlegung ob in der jeweiligen Szene eine große räumliche Tiefe von Vorteil ist oder ob man bewusst ein eher grafisches Bild erzeugen möchte.

## Zentralperspektive

Einstellungen aus der Zentralperspektive wirken sehr konstruiert, was aber keinesfalls als negativ zu verstehen ist. Bei dieser Perspektive laufen alle Linien auf die Bildmitte zu. Vor allem Stanley Kubrick ist für seine Vorliebe des mittigen Kadrierens bekannt und erzeugt dadurch Bilder, die eine gewisse Stabilität vermitteln. Oft wird dieser Bildaufbau für Architektur eingesetzt, doch natürlich kann man auch Darsteller mittig platzieren, jedoch kann dies schnell das Gefühl von Unsicherheit erwecken, da links und rechts von der Figur viel freier Raum ist und diese dadurch verloren wirken kann. Dies ist aber auch vom Kontext und dem Schnitt abhängig. Ein untersichtiges Bild eines mittig kadrierten Charakters kann sehr mächtig wirken.



Abb.20: Zentralperspektive

### 3.3 Kamerahöhe

Die unterschiedlichen Arbeitshöhen beweisen, dass der Zuschauer sich stark mit dem Blickwinkel der Kamera identifiziert, da er sich beispielsweise bei einer untersichtigen Aufnahme kleiner als der Darsteller fühlt und bei einer Aufnahme über dessen Augenhöhe überlegen. Es folgen mehrere Möglichkeiten der Kameraplatzierung auf vertikaler Ebene.

#### Augenhöhe

Dies ist der Ausdruck dafür, dass sich die Kamera auf einer Höhe mit dem Darsteller befindet. Sie ist von ihrer Wirkung die neutralste der hier aufgezeigten, aber auch diejenige, die den Schauspieler und Zuschauer am meisten verbinden, da sie sich auf derselben Ebene befinden. Von all den unterschiedlichsten Höhen ist dies die am häufigsten zu sehende.



*Abb.21: Augenhöhe*

#### Untersicht

Hier befindet sich die Kamera zwischen Augen- und auf oder sogar unter Bodenhöhe. Da der Schauspieler über dem Zuschauer steht, tendiert die Figur auf der Leinwand dazu mächtig zu wirken. Allerdings spielt auch die Umgebung eine wesentliche Rolle. Dreht man eine Person in einer flachen Umgebung wie beispielsweise einer Wüste von unten erscheint sie mächtiger als wenn man die gleiche Einstellung in einem Raum mit hohen Wänden oder in einer Stadt mit Hochhäusern dreht, da hier Elemente des Schauplatzes

den Darsteller überragen. Es ist also auch eine Frage der Verhältnisse von Figur zum umgebenden Raum.



*Abb. 22: Untersicht*

## **Vogelperspektive/Aufsicht**

Diese im Englischen auch als „Top Shot“ bekannte Einstellung fängt das Geschehen über der Augenhöhe des Darstellers ein und hat durch den flachen Winkel zum Boden eine grafische und leicht surreale Wirkung. Da man auf diesen herabblickt wirkt er kleiner und weniger eindrucksvoll als bei niedrigeren Kamerapositionen. Eine wichtige Eigenschaft dieser Höhe ist, dass sie richtig eingesetzt einen guten Überblick des Schauplatzes vermitteln kann. Die Charaktere erscheinen wie Figuren eines Spiels. Aus der Vogelperspektive geschossene Bilder werden auch gern mit Fahrten verbunden, die die Schauspieler verfolgen oder jeweils von einem Raum zum nächsten fahren.



*Abb.23: Vogelperspektive/Aufsicht*

## Froschperspektive

Im Gegensatz zur Untersicht wird ein Bild aus der Froschperspektive von einem niedrigen Bodenniveau mit einem steilen Winkel nach oben geschossen. Kameramänner und Filmemacher nutzen sie gern als Point of view von Gegenständen wie zum Beispiel wenn der Protagonist etwas im Kofferraum verstaut hat und diesen öffnet.



*Abb.24: Froschperspektive*

Es bleibt zu sagen, dass die verschiedenen Arbeitshöhen der Kamera nicht zwangsweise die eben beschriebene Wirkung haben müssen und sind vom Kontext, beziehungsweise dem Schnitt sowie von dem Motiv abhängig.

Es gibt Regisseure, die generell gern untersichtig drehen. Durch eine konstante Untersicht geht die potentiell mächtige Wirkung verloren.

### 3.4 Linienführung

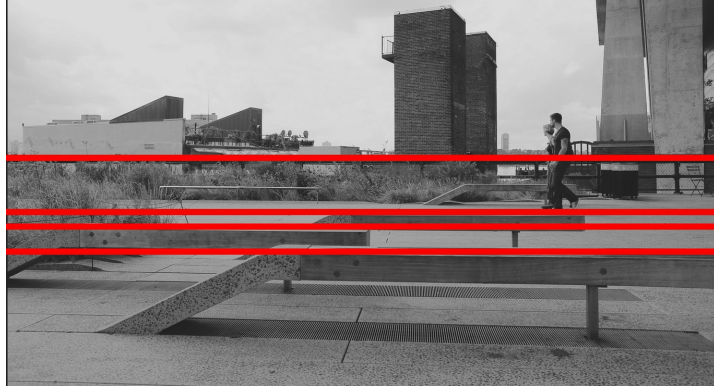
Gekonnt eingesetzt, kann der Filmemacher mithilfe von Linien bewusst einen ruhigen, dynamischen, bewegten oder statischen Bildeindruck vermitteln. Sie können sich auch direkt auf die Bildinhalte auswirken und diese trennen, verbinden, betonen oder in den Hintergrund drängen. Linien können geometrische Formen ergeben und Rechtecke oder Dreiecke bilden, die auf eine subtile Art und Weise den Blick des Zuschauers führen. Folgende Typen von Linien sind zu unterscheiden.

**Waagerechte Linien** haben eine statische und ruhige Wirkung. Wenn sich nur eine waagerechte Linie im Bild befindet, trennt sie es in 2 Teile, was oft bei Landschaftsaufnahmen zu sehen ist. Aufgrund des übersichtlichen Bildinhalts wirken solche Bilder harmonisch.



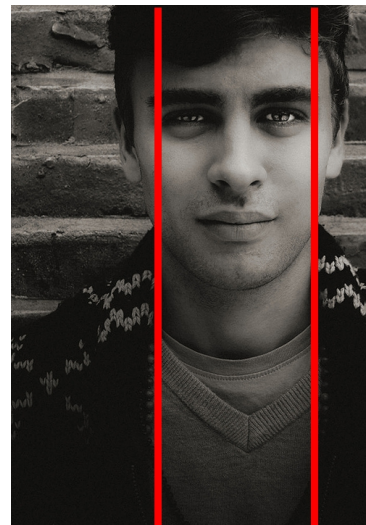
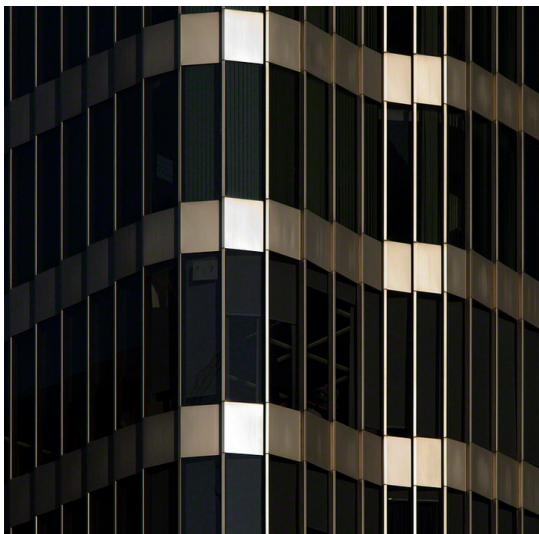
*Abb.25: einzelne horizontale Linie*

Möchte man eine spannendere Komposition erhalten, bietet es sich an mehrere waagerechte Linien einzubauen, um einen Eindruck von Tiefe zu vermitteln.



*Abb.26: mehrere horizontale Linien*

**Senkrechte Linien** werden meist mit Standhaftigkeit oder Energiereichtum verbunden. Aus diesem Grund finden sie sich in vielen Architekturfotos und Portraits wieder.



*Abb.27: vertikale Linien*

Die **Diagonale** verläuft von einer der unteren Ecken zu der gegenüberliegenden an der oberen Bildkante. Außer der durch sie entstehenden Dynamik, lässt sich hier auch aufgrund der Lesegewohnheiten ein weiteres Element in den Bildaufbau bringen. Verläuft eine Diagonale beispielsweise von links unten nach rechts oben entsteht eine positive Linie wohingegen eine negative entsteht wenn die Linie abfällig ist.





Abb.28: diagonale Linie

Der Unterschied zur **Schrägen** ist der, dass diese nicht von einer zur anderen Bildkante verläuft, die Wirkung ist allerdings eine sehr ähnliche.



Abb.29: schräge Linien

**Kurven** beeinflussen den Betrachter auf eine harmonische, ausgleichende Art und Weise.

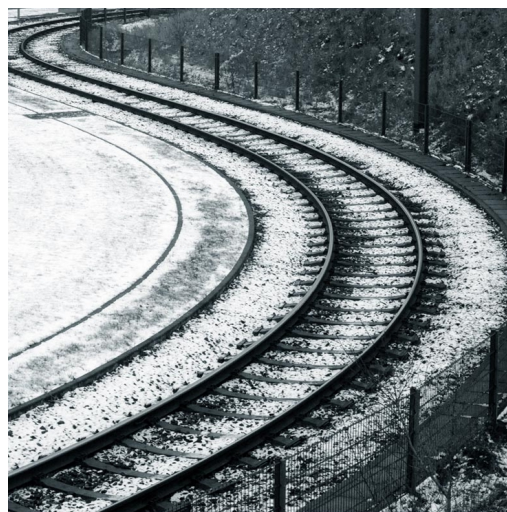


Abb.30: Kurve



Mithilfe dieser einzelnen Bildelemente lassen sich wie erwähnt Formen bauen.

**Dreiecke** führen den Blick und stellen Machtverhältnisse dar. Typischerweise sind die oben positionierten Figuren die überlegenen. Auch hier gibt es eine positive (Spitze des Dreiecks oben) und eine negative Form (Spitze des Dreiecks unten).

**Rechtecke** können Figuren oder Objekte in eine Aktion integrieren oder ausschließen. Im Gegensatz zum dynamischen Dreieck wirken sie eher ruhig und statisch.

Die seltenen **Kreise** bilden ebenso wie Rechtecke einen abgetrennten Raum, der die Aufmerksamkeit des Zuschauers fokussiert, muten aber harmonisch und weniger statisch an.

Die Technik der Linienführung zu erlernen ist nicht einfach, doch wenn der Blick erst einmal geschult ist, fällt auf, dass jedes Motiv mehrere Möglichkeiten bietet um den Blick des Zuschauers zu führen.

## 3.5 Erzählperspektive

Eng verbunden, aber keinesfalls dasselbe wie der Blickwinkel ist die Erzählperspektive, die aussagt aus wessen Sicht wir das Filmgeschehen erleben. Sie kann innerhalb einer Szene von Bild zu Bild variieren.

Wie in den Sprachwissenschaften kann man die Perspektive in 3 Kategorien unterteilen.

### Ego-Perspektive

Sie ist die subjektive Sicht auf eine Szene und versetzt den Zuschauer mehr als jede andere Technik unmittelbar ins Geschehen. Der Betrachter erhält hier nur die Informationen, die auch die Figur hat.

### Personale Erzählperspektive

Dies ist die objektive Sicht auf das Geschehen und könnte auch als unsichtbarer Beobachter beschrieben werden. Diese Erzähltechnik ist in nahezu jedem Spielfilm die vorherrschende.

### Auktoriale Erzählperspektive

Hierbei handelt es sich um eine Perspektive, die dem Zuschauer den kompletten Einblick in die Gefühlswelt der Figuren gibt. Ein häufig gebrauchtes Mittel um dies zu erreichen sind die Gedanken des jeweiligen Charakters im Off.

Durch geschicktes Kombinieren dieser unterschiedlichen Perspektiven kann der Filmmacher genau bestimmen welche Inhalte der Betrachter wann erfahren soll.

### 3.6 Handlungsachse

Dies ist ein Mittel um die Geografie des Raumes verständlich zu machen und um Kontinuität zu schaffen. Sie erleichtert dem Zuschauer das Geschehen auf der Leinwand mitzuverfolgen. An sich ist es eine imaginäre Linie, die zwischen den Schauspielern verläuft oder bei Bewegungen von dem Start- bis zum Endpunkt verläuft. Nach dem Kontinuitätsprinzip bleibt die Kamera während einer Szene auf einer Seite der Handlungsachse und überspringt diese nicht. So läuft die Figur beispielsweise immer von links nach rechts. Würde man nun jedoch in der selben Szene springen und von der anderen Seite der Achse schießen, liefe unser Schauspieler von rechts nach links, was verwirrend sein kann.

Auch bei Dialogen ist diese „Regel“ meist sinnvoll, da sie für eine konstante Blickrichtung sorgt.

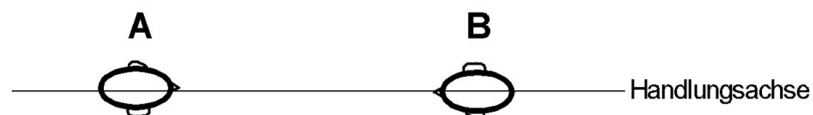


Abb.31: Handlungsachse

Wie jedes Prinzip darf auch dieses (mit einer Begründung) gebrochen werden. Dies könnte zum Beispiel sein wenn sich das Blatt in einer Szene wendet und sich die Machtverhältnisse der Dialogpartner ändern oder wenn der Filmemacher den Zuschauer bewusst keinen Überblick des Geschehens bekommen lassen möchte, wie zum Beispiel wenn eine Figur entführt wurde und nicht weiß wo sie sich befindet.

Es kann aber auch vorkommen, dass innerhalb einer Szene eine neue Handlungsachse entsteht. Im folgenden sind 3 mögliche Varianten einer Achsenveränderung aufgezeigt.

Die erste ist das Hinzukommen einer weiteren Figur. Nehmen wir an 2 Personen sitzen sich an einem Tisch gegenüber. Die Handlungsachse verläuft zwischen den Gesprächspartnern.

Nun tritt eine weitere Figur an den Tisch und spricht eine der anderen an. Es entsteht eine Achse zwischen dem Stehenden und dessen Gesprächspartner, wodurch die vorige Achse ignoriert werden kann.

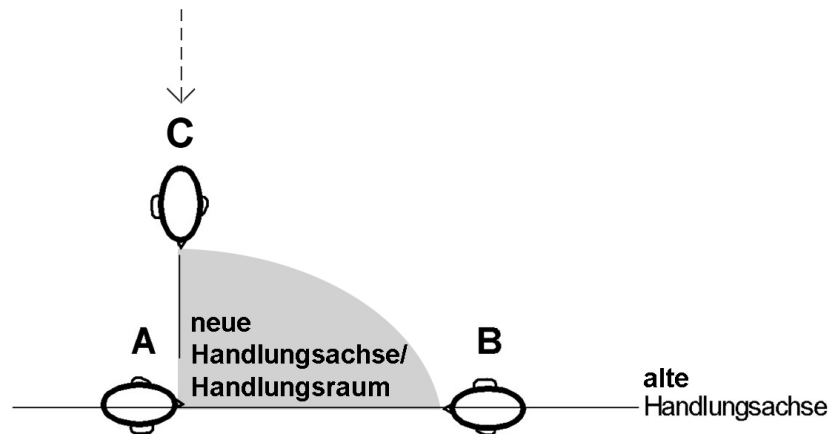


Abb.32: neue Handlungsachse Variante 1

In diesem Fall ist es ratsam das Erscheinen des dritten Schauspielers durch eine verbindende Einstellung einzuleiten, ihn also visuell zu etablieren, indem man ihn zum Beispiel im Hintergrund kommen sieht oder er von hinter der Kamera kommt und so stehen bleibt, dass er im Anschnitt zu sehen ist.

Es besteht ebenfalls die Option nicht die Kamera sondern den Schauspieler selbst eine neue Achse schaffen zu lassen, indem man ihn die eigene überschreiten und somit eine neue schaffen lässt.

Zur Veranschaulichung lassen wir hier einen der Gesprächspartner aufstehen und zur gegenüberliegenden Seite des Tisches gehen, um näher an der anderen Figur zu sein.

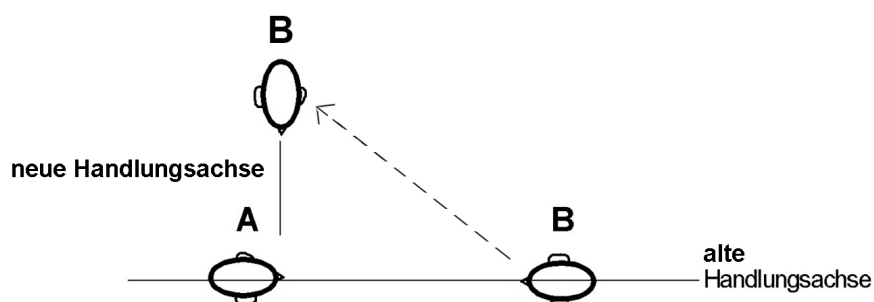


Abb.33: neue Handlungsachse Variante 2

Logischerweise verläuft die Achse weiterhin zwischen unseren beiden Schauspielern, allerdings hat sich die Achse um 90° gedreht. Um den Zuschauer nicht die Orientierung verlieren zu lassen, ist es empfehlenswert zu zeigen wie die Figur aufsteht und zur anderen Seite geht.

Nun sollte man sich entscheiden auf welche der möglichen Seiten man die Kamera platziert. Einflüsse für die Wahl können das Motiv und der Inhalt, beziehungsweise die Änderung der Szenendynamik sein.

Das bringt uns zu einer dritten Möglichkeit eine neue Achse zu schaffen und zwar indem die Kamera auf der anderen Seite der Achse positioniert wird. Dies ist eine gute Möglichkeit den Wendepunkt einer Szene zu verdeutlichen.

Das Ändern der Achsenseite muss aber nicht zwangsweise durch eine zweite Einstellung geschehen sondern kann auch mithilfe einer Fahrt in einer durchgeführt werden. Von Seiten der Auflösung ist dies eine einfache Art die Achse zu überspringen, da dank der durchgehenden Einstellung keine geografische Verwirrung entstehen kann.

Es soll aber noch einmal betont werden, dass das System der Handlungsachse keine feststehende Regel ist, sondern auch einschränkend sein kann. Vor allem bei Dialogen ist es oft sinnvoll mit dieser Methode der Orientierung zu arbeiten, aber in anderen Situationen muss es nicht nötig sein sich dieser zu bedienen. Bewegungsintensive Szenen wie eine Verfolgungsjagd beachten die Handlungsachsen generell eher selten und oft ist die Geografie des Schauplatzes übersichtlich genug, um auf das strikte Einhalten dieser „Regel“ verzichten zu können. Für den heutigen Kinobesucher sind Achsensprünge sogar etwas Alltägliches. Bei übersichtlichen Handlungsräumen ist das Etablieren von diesen Achsen nicht zwingend notwendig.

Die **Blicklinie** bestimmt das Verhältnis zwischen Schauspieler und Zuschauer und wird umso präsenter je enger der Bildausschnitt ist. Je dichter sich die Kamera an der Blicklinie, beziehungsweise der Handlungsachse befindet, umso mehr wird der Beobachter in das Geschehen eingebunden. Es kommt auch vor, dass der Regisseur den Akteur direkt in das Objektiv schauen lässt, wodurch man das Gefühl erzeugt diesem gegenüber zu sitzen und angesprochen zu werden. Eine interessante Anwendung dieser Technik ist in der Serie „House of cards“ zu sehen, wo Kevin Spacey sich regelmäßig zu der Kamera dreht und den Betrachter anspricht, um Handlungen oder die eigene Gefühlslage zu erklären.

## 3.7 Kamerabewegung

Eine dynamische Kamera ist heutzutage sehr verbreitet und kommt in einer Fülle von Formen, angefangen beim simplen Schwenk bis hin zu komplizierten Fahrten. Aus produktionstechnischer Sicht sind Bewegungen der Kamera aufwendiger als statische Aufnahmen, da sie einen größeren Teil des Sets sichtbar machen und ihre Bewegungsabläufe mit denen der Schauspieler abgestimmt sein müssen. Andererseits kann man mittels einer Bewegung mehrere statische Einstellungen verbinden und so eventuell Zeit sparen. Kamerabewegungen ermöglichen dem Filmemacher unbegrenzte Optionen der Bildgestaltung und sind aus erzählerischer Sicht immens wichtig, da man Hauptfiguren folgen und somit ihre Sicht widerspiegeln kann.

Im folgenden sind verschiedene Arten der Bewegung aufgelistet, sowie technische Hilfsmittel um diese zu realisieren.

### Statische Aufnahmen

Geschickt komponiert kann das Bild einer Einstellung ohne Kamerabewegung mehrere beispielbare Ebenen haben und statt eine separate Nahaufnahme zu schießen, könnten sich die Darsteller dichter an die Kamera bewegen.

Je nach Bildaufbau kann eine solches Bild künstlich und theatralisch wirken, doch wie bereits erwähnt gibt es im Grunde genommen keine schlechten sondern lediglich unpassenden Einstellungen.

### Schwenk

Dies ist einer der fundamentalsten und einfachsten Wege ein bewegtes Bild zu erzeugen. Dennoch ist der Schwenk in seiner Ausführung nicht zu unterschätzen, da es präzisen Timings bedarf, um mit den Bewegungen der Schauspieler im Einklang zu sein oder um die Bewegung genau an einer vorbestimmten Stelle sanft zu beenden.

Der Schwenk kann horizontal, vertikal, beziehungsweise schräg ausgeführt werden und hat den Vorteil, dass dazu lediglich ein Stativ oder eine Schulterstütze benötigt wird.

Die Bewegung des Schwenks auf einem starren Stativ ist aber begrenzt, da die Kamera ihren Standort nicht wechselt. Dennoch kann er ein Blickfeld innerhalb kürzester Zeit abdecken für das eine extrem schnelle Fahrt vonnöten wäre. Er ermöglicht Dinge in einer Einstellung einzufangen, die selbst mit einer sehr weitwinkligen Optik nicht abbildbar wä-

ren. Meist wird er aber verwendet, um Darstellern oder deren Aktionen zu folgen. So lassen sich Einstellungen verbinden, die ohne Bewegung deutlich weniger ästhetisch oder ausgeglichen sein würden. Der Schwenk schafft inhaltliche Verbindungen.

Beim Gebrauch von Teleobjektiven kann man mit einem horizontalen Schwenk den Eindruck großer Geschwindigkeit erzeugen, was oft bei Actionsequenzen zu sehen ist.

#### **Vorteile:**

- geringer technischer Aufwand
- schnelles Abdecken eines großen Bildbereiches

## **Fahrt**

Sie ist technisch und zeitlich aufwendiger, aber dafür dynamischer als ein Schwenk. Die Fahrt kann mit einer Vielzahl von Technologien erreicht werden, wie beispielsweise einem Dolly, einem Kran, einer Steadicam, einem 3-Achsen Gimbalsystem oder einer Drohne.

Die Möglichkeiten einer Fahrt im dreidimensionalen Raum sind praktisch unbegrenzt und geben dem Filmemacher ein großes Arsenal an erzählerischen Mitteln. Mit Fahrten kann man Räume erkunden und Figuren folgen. Auch dramaturgische Veränderungen innerhalb einer Szene können verdeutlicht werden. So kann man eine Figur verfolgen während sie sich in eine Aktion, beziehungsweise einen Handlungsspielraum begibt oder sich aus diesem entfernt, wodurch das Integrieren oder Distanzieren betont wird. Dieses Prinzip lässt sich ebenso direkt auf die Darsteller durch eine Zu- oder Rückfahrt anwenden, die den Zuschauer durch die Größenveränderung mehr oder weniger an dessen Emotionen teilhaben lässt.

Der **Dolly** ist die traditionell gängigste Methode um die Kamera in Bewegung zu setzen, inzwischen gibt es allerdings eine Vielzahl von technischen Optionen wie zum Beispiel den Hubsäulen Dolly, der die Kamera auch vertikal bewegt. Sofern kein absolut ebener Untergrund vorhanden ist, ist hier das präzise Legen von Schienen nötig, was dieses Gerät mittelmäßig flexibel macht, führt aber auch dazu, dass hier sehr genaue und wackelfreie Kamerabewegungen ausgeführt werden können, die wiederum Makro- oder Teleaufnahmen ermöglichen.

Ein **Kran** kann zu einer logistischen Herausforderung werden und benötigt in der Regel viel Zeit um aufgebaut zu werden. Durch die beachtliche Größe und das dementsprechende Gewicht ist diese Technik ein potentes Risiko am Set weshalb Spezialisten vor Ort sein sollten, die sich um den ordnungsgemäßen Aufbau und die Kranführung kümmern. Der offensichtlichste Vorteil von Kranaufnahmen liegt in der vertikalen Bewegung. Diese wird gern benutzt um Szenen einzuleiten (Fahrt von oben nach unten) oder ausklingen zu lassen (Fahrt von unten nach oben). Motorisierte Teleskopkräne haben im Gegensatz zum Dolly den Vorteil, dass sie mit entsprechender Programmierung blitzschnell und millimetergenau passieren kann. Der ästhetische Reiz mit Kränen gedrehter Bilder liegt vor allem in den unnatürlichen Blickwinkeln von oben. Sie fesseln den Betrachter, erwecken dessen Interesse und erzeugen die dreidimensionale Illusion auf der zweidimensionalen Leinwand. Auch ergibt sich hier die Möglichkeit sich einen sehr guten Überblick des Schauplatzes zu verschaffen, sowie bildliche Spielereien wie eine Fahrt durch ein Fenster oder ähnliches.

Doch auch ohne die Kamera zu bewegen kann ein Kran von Vorteil sein um ihn als sehr großes Stativ zu benutzen um zum Beispiel ein Bild aus der Vogelperspektive zu schießen.

Der **Jib-Arm** ist als ein auf Dollies montierbarer Arm zu verstehen. Mit der Hilfe dieses Geräts lassen sich kranähnliche Bewegungen auch in geschlossenen und kleineren Räumen durchführen, da er deutlich kleiner ist.

Die **Steadycam** gehört zu den flexibelsten Möglichkeiten eine Kamera zu bewegen, da ihre Bewegungsfreiheit nur von der des Operators eingegrenzt wird. Bei professioneller Führung kann dieser sogar schnell laufen ohne, dass das Bild verwackelt. Die Kamera kann zudem in alle 3 Achsen gekippt, beziehungsweise geschwenkt und leicht angehoben oder gesenkt werden.

#### **Vorteile:**

- sehr dynamisch
- viele erzählerische Möglichkeiten

#### **Nachteile:**

- zeitlich und technisch meist aufwendig



## Zoom

Inzwischen ist diese Methode den Bildausschnitt innerhalb einer Einstellung zu ändern selten geworden und wirkt im Gegensatz zu Fahrten leicht antiquiert und weniger aufregend. Der größte sichtbare Unterschied zu einer Vor- oder Rückfahrt ist, dass sich nicht die räumlichen Verhältnisse sondern nur die Brennweite verändert. Richtig eingesetzt kann der Zoom eine den Zuschauer ins Bild ziehende Wirkung haben. Durch kleine und schnelle Zooms wird zusätzliche Bewegung generiert, weshalb diese Technik oft in Actionfilmen zu sehen ist. Vorteil des Zooms im Gegensatz zu einer Fahrt ist, dass kein zusätzlicher Platz benötigt wird, also auch in engen Umgebungen eingesetzt werden kann. Voraussetzung sind jedoch Optiken, die das Auflagemaß halten können, sprich, der Fokusbereich ändert sich während des Zoomens nicht. Der Zoom kann zudem mehrere Ebenen in einer Szenen etablieren indem man einen Bildausschnitt der anfangs totalen Einstellungen auswählt und das Geschehen in diesem Bildbereich zeigt.

Der selten gesehene **Vertigo-Effekt** ist ein Hybrid aus Fahrt und Zoom. Voraussetzung hierfür ist eine gleichmäßige Fahrt auf ein Objekt zu oder von diesem weg während der so gezoomt wird, dass das Objekt seine Größe im Verhältnis zum Bild nicht ändert, aber aufgrund des wechselnden Blickwinkels mehr, beziehungsweise weniger vom Hintergrund zu sehen ist. Das Resultat ist eine Änderung der Perspektive bei gleichbleibender Einstellungsgröße. Es entsteht eine starke psychologische Betonung der Wahrnehmung.

## Kippen

Hiermit ist gemeint, dass sich die Kamera auf horizontaler Ebene dreht, sich also in einen Dutch Angle begibt. Dies ist sehr selten zu sehen und für die meisten Zuschauer ungewohnt, was die Wirkung umso mehr verstärkt. Eine typische Assoziation dieses gestalterischen Mittels ist, dass sich der Verlauf der Ereignisse in einem Film ändert, meist zum Negativen. Doch auch für perspektivische Korrekturen kann es vorteilhaft sein, die Kamera leicht zu neigen. Je nach Blickwinkel und Motiv können die Linien innerhalb eines Bildes unharmonisch wirken. Ein leichtes Kippen der Kamera kann dieses Problem beheben.

## Handkamera

Dieser Ausdruck bezeichnet den Stil die Kamera von Hand zu führen. Sie vermittelt einen organischeren und lebendigeren Eindruck als eine auf ein Stativ montierte Kamera und wird oft für hektische oder emotionale Szenen eingesetzt. Der Kameramann hat hier die Möglichkeit durch bestimmte Bewegungen kleinsten Ereignissen in Dialogen Bedeutung beizumessen. Im dokumentarischen Bereich wird zum Großteil mit einer solchen Kameraführung gearbeitet, da sie deutlich flexibler und spontaner als eine stationäre Kamera ist. Das Arbeiten mit Teleoptiken kann sich je nachdem wie ruhig die Hand des Kameramanns ist schwierig gestalten, da mit zunehmender Brennweite die Gefahr des Verwackelns steigt.

Kamerabewegung kann unter anderem für folgende Szenarien benutzt werden:

- Zu- oder Rückfahrt auf/von einer Person/einem Objekt um Intimität oder Distanz zu erzeugen
- Zufahrten um Spannung aufzubauen
- Rückfahrten um eine Szene ausklingen zu lassen
- räumliche Tiefe erzeugen
- Plansequenzen um eine Szene mitreißender und realer zu gestalten
- Verbindungen zwischen Objekten/Personen oder Handlungssträngen erzeugen
- etablieren eines Motivs
- Motive erkunden/betreten/verlassen und deren Geografie verdeutlichen
- Betreten oder Verlassen eines Handlungsraums
- Personen und Objekte verfolgen
- Personen/Figuren umkreisen

Dies sind selbstverständlich nicht die einzigen, aber die gebräuchlichsten Mittel um die Kamera zu bewegen.

Natürlich bewegt sich nicht nur die Kamera, sondern auch die Objekte und Darsteller in einem Bild. Da die Choreografie der Schauspieler eher den Bereich der Regie betrifft, soll hier nicht weiter drauf eingegangen werden, aber sehr wohl auf die Bewegungsrichtung. Grundsätzlich gibt es hier vier verschiedene Möglichkeiten.

Das Bewegen in Richtung der Kamera erzeugt eine dramaturgische Spannung. Der Zuschauer hat das Gefühl ins Bildgeschehen eingebunden zu sein.

Entfernt sich das Objekt von der Kamera entsteht ein Gefühl des Abschieds oder das Lösen der Spannung.

Bewegt sich etwas von links nach rechts assoziiert der Betrachter dies als Voranschreiten innerhalb der Geschichte.

Ist der Verlauf umgekehrt, also von rechts nach links wird der Eindruck einer Rückbewegung vermittelt. Eine konkrete Anwendung wäre hier, dass sich der Protagonist in einem Fahrzeug befindet und die Heimat verlässt indem er von links nach rechts fährt. Auf halber Strecke überlegt er es sich anders und fährt zurück, in diesem Fall von rechts nach links.

Dies hat mit den Konventionen der Leserichtung zu tun. Hier sei bemerkt, dass sich die Leserichtung je nach Kultur unterscheiden kann.

## 3.8 gestalterische Mittel

### 3.8.1 Drittel-Regel

Hierbei handelt es sich um eine mathematische Definition für einen harmonischen Bildaufbau, der vom goldenen Schnitt abgeleitet ist. Dieser bezeichnet ein exaktes Teilungsverhältnis, das sehr häufig in der Natur vorkommt und von Menschen als besonders harmonisch empfunden wird. Dieses Verhältnis beträgt 61,8% zu 38,2% von Strecke a zu b und bezieht sich auf die vertikale sowie horizontale Seite.

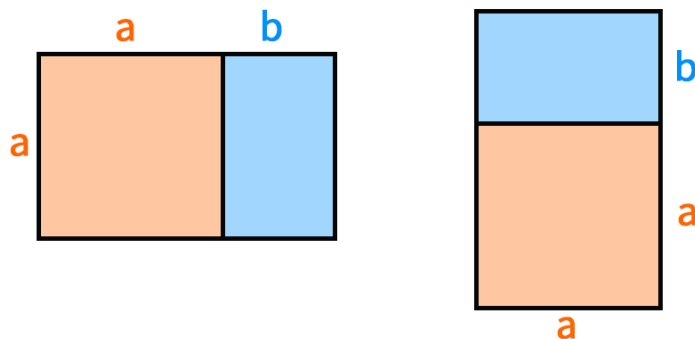


Abb.34: goldener Schnitt

Aus Gründen der einfacheren Bildgestaltung wurde hieraus die sogenannte Drittel-Regel abgeleitet, die das Bild durch 2 horizontale und vertikale Linien in 9 Rechtecke aufteilt. Die Treffpunkte dieser Linien liegen ungefähr im goldenen Schnitt. Die wichtigen Bildinhalte können nun auf die Linien gelegt werden, wodurch sie einen ästhetischen Mehrwert erlangen. Dies ist jedoch nicht als universell anwendbares Konzept zu verstehen, denn auch wenn Bilder nach dieser Regel meist harmonisch wirken, muss dies nicht immer zum Bildinhalt passen und nicht im Interesse der bildsprachlichen Aussage sein.

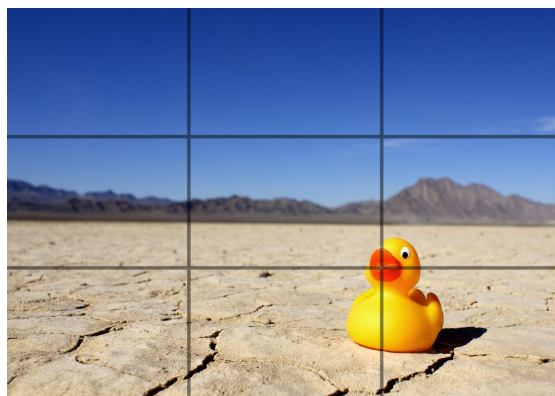


Abb.35: Drittel-Regel

Schaut man sich Filme mit diesem Hintergrundwissen an, wird auffallen, dass unter anderem Gespräche nach dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip oft nach dieser Regel aufgenommen werden.

### **3.8.2 Offene und geschlossene Bildkomposition**

Bei diesem Aspekt der Bildgestaltung spricht man auch von dem „Anschnitt“. Es ist ein Ausdruck dafür ob ein Bild die mitspielenden Elemente, unabhängig ob Schauspieler oder Gegenstände, vollständig zeigt oder ein Teil von ihnen am Bildrand verschwindet. Sind Anschnitte vorhanden spricht man von einer offenen Komposition. Dies wirkt meist realer als die eher künstlich erscheinende geschlossene Bildkomposition bei der keine Anschnitte vorhanden sind. Diese Unterscheidung sollte man jedoch als relativ betrachten, da es in den meisten Fällen unumgänglich ist absolut nichts der abgebildeten Objekte anzuschneiden, weshalb es sinnvoller erscheint sich bei den Kriterien vor allem auf im Vordergrund befindliche oder besonders markante Bildelemente zu reduzieren.

Wie obenstehend erwähnt spielt der Anschnitt vor allem bei Dialogen eine wichtige Rolle. Man kann ihn aber auch nutzen um Spannung aufzubauen, indem man beispielsweise den Schauspieler auf einen Gegenstand zugehen lässt, diesen aber nur angeschnitten im Vordergrund zeigt.

Dem Zuschauer den Blick auf einen Gegenstand oder eine Person zu verwehren kann geschickt eingesetzt eine stark spannungserzeugende Wirkung haben. Ein Beispiel hierfür wäre eine Szene in der eine Person in einem Türrahmen zu sehen ist, der Großteil des Zimmers bleibt allerdings durch die Wand verborgen, sodass man nur aus den Reaktionen des Schauspielers und des Tons schließen kann was sich im für den Zuschauer Verborgenen abspielt.

Oder man nutzt einen sorgfältig ausgewählten Anschnitt in einem Gespräch zwischen zwei Menschen so, dass die Schulter des Gegenübers den Mund des frontal zu sehenden Schauspielers verdeckt, um dessen Unfähigkeit sich auszusprechen auszudrücken.

### 3.8.3 Spiel mit der Schärfe

Dies ist ein interessantes Mittel um Bildern eine Aussage zu verleihen. Man kann Personen mithilfe einer geringen Tiefenschärfe vom Rest des Bildes isolieren, sie in die scharfe Ebene oder aus ihr heraus gehen lassen oder sie bewusst mit dem umgebenden Raum in Verbindung bringen indem man eine größere Blende und somit große Tiefenschärfe wählt. Auch das Verlagern der Schärfe in einer Einstellung ist ein beliebtes Mittel um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken, doch hier ist eine gewisse Fingerfertigkeit von Bedeutung, da es meist von Vorteil ist wenn die Schärfeverlagerung möglichst subtil geschieht. Vor allem der Zeitpunkt und die Länge des Schärfeziehens spielen eine wichtige Rolle.

### 3.8.4 Rahmung

Diese Technik gehört sicherlich zu einer der am schönsten anzusehenden um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken. Hier werden Bildelemente genutzt, um einen Rahmen zu bauen dessen Inhalt ins Zentrum des Fokus rutscht. Rahmungen können auch genutzt werden, um räumliche Tiefe zu erzeugen.



Abb. 36: Rahmung

Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt, denn Rahmen können aus allem Erdenklichem wie beispielsweise einem angewinkelten Arm oder der Lücke in einem Zaun gebaut werden und sich theoretisch in jeder der drei Bildebenen befinden. Ein gekonnter Umgang mit unterschiedlichen Brennweiten ist hier definitiv von Vorteil.

### 3.8.5 Over the shoulder

Wie der Name schon sagt, wird hier von hinten über die Schulter eines Darstellers geschossen. Obwohl man nur dessen Rückseite sieht, spielt er durch den Anschnitt im Bild mit, wodurch seine Reaktionen auf das Gegenüber spürbar sind. Je nachdem wie groß der Anteil des Anschnitts im Gegensatz zum Rest des Bildes sind, ergeben sich unterschiedliche visuelle Aussagen, die aber vor allem für das Ausdrücken von Machtverhältnissen oder des psychischen Zustands genutzt werden.

Große Aufmerksamkeit sollte hier der Kontinuität beigemessen werden, da natürlich der frontal zu sehende Schauspieler dominant ist, die Bewegungen des Gegenübers aber zu sehen sind. Beim Gegenschuss ist es also wichtig, dass beide Darsteller möglichst identisch gestikulieren.



*Abb.37: Over the shoulder Einstellung*

### 3.8.6 Point of view

Meist erlebt man hierbei das Geschehen auf der Leinwand aus der Sicht einer der Figuren, teilweise aber auch von mitspielenden Gegenständen wie einem Türspion. Der Zuschauer wird direkt in den Film integriert indem er von Figuren angesprochen oder von diesen angeschaut wird. In Horrorfilmen wird diese Einstellung gern während des Erkundens eines gefährlichen Ortes benutzt, um Angst und Spannung hervorzurufen.



*Abb.38: Point of view Variante 1*

Diese Einstellung muss aber nicht nur beinhalten, dass man von einem Akteur direkt angeschaut wird sondern kann auch interaktiver eingesetzt werden, sodass sich der Zuschauer komplett mit der Figur identifiziert.



*Abb.39: Point of view Variante 2*



### 3.8.7 Dead space

Wie der Name schon sagt ist hier die Rede von inhaltslosen Bildelementen, die paradoxerweise jedoch trotzdem eine Aussage haben können. Einstellungen, die einen großen Anteil an leerer Bildfläche aufweisen, vermitteln eine nachdenkliche oder düstere Stimmung und können den Zustand von Figuren widerspiegeln. Je nach Komposition wird aber auch der Eindruck von Intelligenz oder einer großen Macht erweckt, indem man einem Darsteller beispielsweise viel Luft über dem Kopf zugesteht.



*Abb.40: Dead space*

Mit Bildern kann man eine ungeheure Spannung erzeugen, die vor allem darauf beruht, dass der Zuschauer mehr weiß als der Protagonist. Nehmen wir an, dass hinter der nächsten Straßenecke der Gegenspieler auf die Chance wartet den Protagonisten zu attackieren. Dies könnte bildsprachlich aufgegriffen werden, indem eine von der Schulter geschossene Totale der Straße zu sehen ist in der der Held auf die Kamera zugeht. Am Bildrand sieht man in der Unschärfe die Häuserwand hinter der sich der Antagonist versteckt. Ein solches Spiel mit der Erwartungshaltung des Zuschauers wird auch als „Suspense“ bezeichnet.

Doch auch das Gegenteil kann der Fall sein, nämlich, dass man dem Betrachter bewusst Bildinhalte vorenthält. Die praktische Umsetzung könnte so aussehen, dass man den Monolog eines Mannes über seine große Liebe hört während diese in Detailaufnahmen gezeigt wird.

## 3.9 weitere Gestaltungsmöglichkeiten

### 3.9.1 Effekte

#### Chromatische Aberration

Dies sind Bildfehler, die durch eine minderwertige Vergütung des Glases von Optiken entstehen und zum Bildrand zunehmen. Sie äußern sich durch farbige Umrisse an kontrastreichen Stellen des Bildes.

Doch auch wie Lensflares können sie bewusst und sinnvoll eingesetzt werden. Durch Modifikationen des Objektivs können chromatische Aberrationen verstärkt und gezielt erzeugt werden und können zum Beispiel als visuelles Mittel für das Erzählen von Traum- oder Erinnerungsbildern genutzt werden.



Abb.41: chromatische Aberration

#### Bullet Time

Dieser Effekt ist vor allem durch den ersten Matrix-Film bekannt geworden und bezeichnet das zeitliche Einfrieren des momentanen Geschehens währenddessen sich die Kamera durch den Raum bewegt. Hiermit können komplexe Action-Szenen übersichtlicher gestaltet werden. Mit heutiger Technik sind für die Realisierung jedoch unzählige Kameras und eine aufwendige Postproduktion vonnöten, weshalb der Einsatz eher hochbudgetierten Produktionen vorenthalten ist.

## Zeitraffer

Sie sind ein hervorragendes Mittel, um das Vergehen von Zeit zu erzählen und ein ästhetisch schönerer Übergang von einer zur nächsten Szene als die klassische Überblendung. Elektronisch gesteuerte Slider und Stativköpfe geben dem Filmemacher zudem die Option eine stundenlange Aufnahme mit einer absolut gleichmäßigen Fahrt und/oder eines Schwenks zu verfeinern. Wählt man eine lange Belichtungszeit von mehreren Sekunden entsteht Bewegungsunschärfe, die das Bild flüssiger und surrealer wirken lässt.

### 3.9.2 Filter

Der Filmemacher hat die Möglichkeit das Bild mithilfe verschiedenster Filter zu manipulieren, die üblicherweise in das Kompendium eingesetzt oder bei Foto-Optiken direkt auf die Linse geschraubt werden können. Im Folgenden ist eine Auswahl der beliebtesten Filter.

#### Pol-Filter

Dieser lässt nur das Licht einer bestimmten Schwingungsebene passieren und neutralisiert die restlichen, was dazu führt das das Blau des Himmels verstärkt, aber viel wichtiger Reflexionen nichtmetallischer Oberflächen reduziert werden können. Das häufigste Einsatzgebiet ist sicherlich das Drehen durch Fensterscheiben, um das Spiegeln der Kamera zu vermeiden und das was sich hinter der Scheibe abspielt deutlicher zu sehen.

Um den gewünschten Effekt zu erzielen, muss der Filter lediglich gedreht werden!



Abb.42: Das rechte Bild zeigt den Effekt eines Pol-Filters

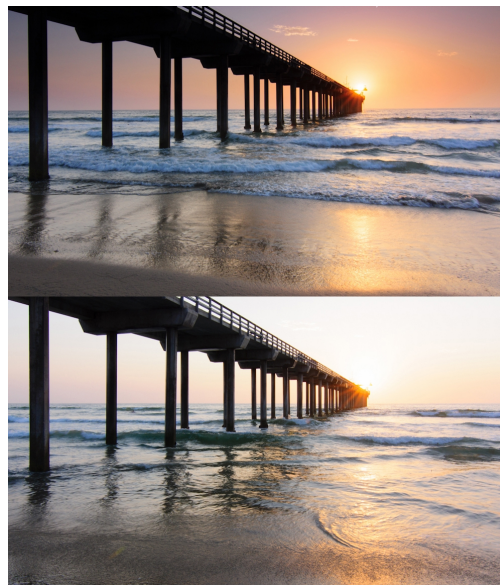
## ND Filter

Vor allem bei Motiven mit einem hohen Lichtniveau spielen Neutral-Grau-Filter eine wichtige Rolle, da sie das auf die Linse treffende Licht reduzieren. Wird beispielsweise draußen bei strahlender Sonne gedreht und es ist eine weit geöffnete Blende erwünscht um eine geringe Tiefenschärfe zu bekommen, kann ein ND-Filter entsprechender Stärke eingesetzt werden.

Die verschiedenen Stufen werden als durch drei dividierbare Zahl angegeben wobei jede Stufe die Menge des eintreffenden Lichts halbiert oder anders ausgedrückt es um eine Blende reduziert.

## Verlaufsfilter

Diese Filter kann man sich wie einen zweigeteilten ND vorstellen wobei der Verlauf zwischen abgedunkeltem und neutralem Anteil unterschiedlich sein kann. Sie werden meist eingesetzt falls der Kontrast zwischen Himmel und Schauplatz hoch ist. Da die fortschreitende Entwicklung der digitalen Kameras einen immer größeren Dynamikumfang mit sich bringt, werden Verlaufsfilter inzwischen selten verwendet. Ein anderer Parameter ist wie der Übergang von der abgedunkelten zur neutralen Oberfläche verläuft. Typischerweise gibt es hier die Varianten „hart“ und „soft“, die aussagen wie groß der Übergang ist.



*Abb.43: Während beim unteren Bild der Himmel sehr hell ist und wenig Zeichnung hat, bringt der Verlaufsfilter beim oberen eine schöne Struktur ins Bild.*

## Diffusionsfilter

In Zeiten von Kameras, die momentan mit einer Auflösung von bis zu 8K (also einer Auflösung von 7680x4320 Pixeln) arbeiten, kann eine große Bildschärfe unerwünscht sein, da sie in Kombination mit hochauflösenden Objektiven jede Pore des Schauspielers auf einer Leinwand sichtbar machen kann. Als Gegenmaßnahme gibt es Soft-Filter, die die wahrnehmbare Schärfe des Bildes verringern.

Der Einsatzzweck dieser Filter beschränkt sich aber nicht nur auf das Retuschieren von Hautunreinheiten. Abhängig von der gewählten Stärke entsteht ein träumerischer und an alte Filme erinnernder Look.



Abb.44: Diffusionsfilter

## Streak-Filter

Mittlerweile werden sie häufig mit Science-Fiction oder Actionfilmen in Verbindung gebracht. Diese Filter zerren helle Lichtquellen innerhalb des Bildes in die Länge. Durch Drehen des Filters kann die Richtung der „Lichtlinien“ kontrolliert werden. Dieser Stil entwickelte sich aus den optischen Eigenschaften älterer anamorphotischer Linsen, die aufgrund des technisch weniger weit entwickelten Glases zu starken Lichtreflexen neigten.



Abb.45: Streak-Filter

---

## Zusammenfassung

Folgende Punkte sind für die Bildgestaltung des Kameramanns von großer Wichtigkeit:

- grafischer Aufbau des Bildes
- Blickwinkel der Kamera
- Bewegung der Kamera
- Einstellungsgröße
- Lichtgestaltung
- Farbgestaltung
- Wahl des Objektivs
- Wahl der Kamera
- technische Parameter der Kamera

Auch wenn dies wie eine überfordernde Menge an Aspekten wirken kann, ist es ebenfalls wichtig das Bild nicht zu überladen und möglichst so zu komponieren, dass nur das Nötigste zu sehen ist, also nur das was ein Bild benötigt, um seine Aussage oder Wirkung zu erzielen.

## 4. Auflösung einer Szene

### 4.1 Vorbereitung

Bevor das ernsthafte Auflösen einer Szene begonnen wird, sollte man sich nach Möglichkeit die Drehorte mit eigenen Augen anschauen. Es ist wichtig die Atmosphäre der Originalschauplätze nicht durch einen Bildschirm sondern mit den eigenen Sinnen wahrzunehmen. So entsteht ein Gefühl für diese was durch eine indirekte Betrachtung nur bedingt möglich ist.

Wichtig ist, dass sich der Kameramann bei der Auflösung vor Augen führt wie die fertige Szene mitsamt aller Einstellungen aussehen, beziehungsweise geschnitten werden könnte. Denn im Endeffekt kommt es viel mehr darauf an wie die einzelnen Bilder zusammenspielen anstatt, dass jedes außerordentlich durchkomponiert ist. Die Aussage der Bildsprache entfaltet sich oft zwischen den Bildern und der so entstehenden Dynamik.

Trotz all der analytischen Mittel, die dem Filmemacher zur Verfügung stehen, ist es wichtig einen emotionalen Zugang zu dem Drehbuch und dessen Auflösung zu haben.

Den Begriff **Mastershot** könnte man auch als „Haupteinstellung“ bezeichnen, da ihre Funktion ist alle Akteure von Anfang bis Ende der Szenen in sich zu vereinen. Folglich handelt es sich hier meist um eine weite Einstellung um den kompletten Handlungsraum einzufangen, allerdings kann dies zum Beispiel auch durch eine Fahrt erreicht werden. Die Master ist selten die einzige Einstellung einer Szene und wird oft verwendet um die Geografie des Motivs zu kommunizieren und als Sicherheit im Schnitt falls eine der anderen Einstellungen nicht funktioniert oder falls es Kontinuitätsprobleme gibt.

So durchdacht die fertige Auflösung auch sein mag, kann es vorteilhaft sein sogenannte **Zwischenbilder** zu drehen. Das sind Einstellungen, die nicht für das Erzählen der Szene notwendig sind, aber später im Schnittraum an Wert gewinnen können. Im Fall, dass eine lange Einstellung gedreht wurde und erst bei der Montage auffällt, dass sich während eines Dialogs am Esstisch ein schauspielerischer Fehler eingeschlichen hat, könnte man diesen verbergen indem man zum Beispiel ein Detail des Essens aufnimmt und es dort hinein schneidet wo sich der Fehler in der ursprünglich geplanten Einstellung befindet. Es ist eindeutig besser zu viel als zu wenig Bildmaterial zur Verfügung zu haben, in der Realität herrscht jedoch oft ein Zeitmangel am Set, weshalb es ebenso wichtig ist zu

wissen welchen Einstellungen essentiell sind und auf welche im Notfall verzichtet werden kann.

Das Schema des **Schuss-Gegenschuss-Prinzips** wird generell in jedem Film für Dialoge genutzt und bezeichnet das abwechselnde Schneiden von Einstellungen die jeweils einen der Gesprächspartner zeigen. Der große Vorteil gegenüber einer Einstellung, die beide (oder mehr) Personen zeigt, ist der, dass man von jeder die genauen Reaktionen sieht. Es bieten sich viele visuelle Ausdrucksmöglichkeiten in puncto der Bildkomposition. Das Verhältnis zwischen den Figuren kann zum Beispiel ausgedrückt werden indem man diese gezielt links- oder rechtsbündig kadriert und so mehr oder weniger Raum zwischen ihnen besteht. Sehr häufig sieht man bei diesem Verfahren Anschnitte, die genutzt werden können um eine Beziehung zwischen den Akteuren entstehen zu lassen oder eben auch nicht. Auch Machtverhältnisse können widergespiegelt werden indem man dem Anschnitt des Gegenübers einen verhältnismäßig größerem Anteil des Bildes zugesteht als der Person, die gerade von vorn zu sehen ist.

Die **Plansequenz** verbindet verschiedene Aktionen innerhalb einer Szene miteinander, indem sie diese hintereinander zeigt. Meist wird die Kamera hierfür bewegt, damit sich auch der Blickwinkel ändert. Dies kann mithilfe eines Dollys oder Krans passieren, meist wird jedoch auf eine Steadycam zurückgegriffen, da diese flexibler in ihrer Bewegung ist. Die Realisierung einer Plansequenz ist ein kompliziertes Unterfangen, da alle Aktionen der Schauspieler und Kamera genau aufeinander abgestimmt sein müssen, allerdings spart man sich weitere Einstellungen, da eine Plansequenz logischerweise keine Zwischenschnitte benötigt. Bei besonders langen Einstellungen kann sich der Filmemacher mit nicht sichtbaren Schnitten helfen und so zwei Plansequenzen unbemerkt zusammenschneiden, aber auch dies erfordert eine präzise Planung. Alejandro González Iñárritus *Birdman* (2014) zeigt auf beeindruckende Art und Weise wie weit man diese Technik treiben kann. Hierbei handelt es sich um einen Spielfilm, der wie eine einzige Plansequenz wirkt und dabei unterschiedliche zeitliche und geografische Ebenen in sich vereint.

Durch den Verzicht auf Schnitte können Plansequenzen realer als Szenen des klassischen Montage-Stils wirken und ziehen den Zuschauer in das Geschehen hinein.



Die folgenden Fakten sollte man sich zu Beginn der Auflösung einer Szene bewusst machen.

Der Standpunkt der Kamera drückt den erzählerischen Standpunkt aus und aus welcher Sicht das Geschehen eingefangen werden soll.

Die Einstellungsgröße ist mit der emotionalen Distanz zum Geschehen gleichzusetzen.

Der Blickwinkel steht für die Beziehung zum Geschehen.

Die Entscheidung ob man lediglich eine Einstellung dreht oder mehrere ist abhängig davon ob der erzählerische Standpunkt innerhalb der Szene wechselt.

Dies sind die wesentlichsten Aspekte, die bei der Auflösung bedacht werden sollten und bereits ein großer Schritt zum Finden des passenden Bildes sind.

## 4.2 Hilfsmittel

Das sogenannte **Storyboard** zählt sicherlich zu den nützlichsten Hilfsmitteln des Filmemachers wenn es um die Vorbereitung für einen Filmdreh geht. Vor allem bei großen Produktionen mit beträchtlichem Budget ist der Posten des Storyboardzeichners weit verbreitet, da dieser zeitintensiv und damit teuer ist. Bei kleineren Produktionen gibt es meist abgewandelte Formen des Storyboards, wie zum Beispiel minimalistische Skizzen, die jedoch in Bezug auf Position der Kamera und Schauspieler aussagekräftig sind. Die Vorteile eines qualitativ hochwertigen Storyboards sind, dass der Betrachter sich das zu entstehende Bild genau vorstellen kann. Angefangen von den Kostümen der Figuren bis hin zur Brennweite der Kamera oder der Lichtstimmung. Ein anerkannter Meister dieses Visualisierungsprozesses ist Alfred Hitchcock, der durch das selbstständige Anfertigen jeder Einstellung eine große Kontrolle über seine Filme behielt. Auf dieser Tatsache beruht seine berühmte Aussage seine Filme seien bereits fertig bevor das Set zum ersten Mal betreten wird. Ein weiterer Vorzug von Anschlusskizzen ist der, dass jede Abteilung mit einem Blick wertvolle Informationen erhält, die den Ablauf der Dreharbeiten effizienter gestalten können. Es ist somit auch ein Kommunikationsmittel.



Abb.46: Storyboard

Der **Floorplan** ist eine Art Grundskizze des Schauplatzes aus der Vogelperspektive. Mithilfe einfacher Formen lassen sich die Platzierung und Bewegung von Schauspielern, Objekten und der Kamera präzise und für jedes Crewmitglied nachvollziehbar aufzeigen. Durch Nummerierungen lässt sich die Einstellungsreihenfolge festhalten. Außerdem können neben der Skizze erläuternde Erklärungen hinzugefügt werden wodurch der Floorplan trotz seiner simplen Natur alle für den Drehablauf relevanten Informationen beinhaltet.



Abb.47: Floorplan

Bei der **Shotlist** handelt es sich um eine schriftliche Beschreibung der geplanten Einstellungen. Sie zeigt die Drehreihenfolge, Einstellungsgröße, einen Satz zum Inhalt des Bildes und die zur Realisierung geplante Zeit auf.

### 4.3 Ebenen der Bildsprache

Die Bildsprache hat mehrere Ebenen, von einzelnen Einstellungen bis zu der des Filmes an sich. Das heißt, dass es nicht nur wichtig ist bestimmte, eventuell nur sekundenlange Momente visuell umzusetzen sondern auch das große Ganze zu erkennen. So müssen nicht nur einzelne Einstellungen zusammenspielen, sondern die Integrität der Szene vorhanden sein, aber auch die des ganzen Filmes, was konkret bedeutet, dass sich die Art des visuellen Erzählens mit dem Verlauf der Geschichte verändern sollte. Die Rede ist von einem roten Faden, der sich von Anfang bis Ende spannt.

In der Realität könnte dies so aussehen: Zu Beginn des Filmes zerstreiten sich zwei Freunde in jungen Jahren und brechen den Kontakt zueinander ab. Als erwachsene Menschen treffen sie zufällig durch berufliche Umstände aufeinander und müssen zusammen arbeiten. Während die früheren Freunde dies anfangs noch ungern und distanziert tun, entwickelt sich in diesem Prozess die Verbindung, die sie einst hatten bis sie wieder unzertrennlich sind. Bildlich könnte man dies so einfangen, dass beide Personen erst getrennt kadriert sind und in den einzelnen Einstellungen viel Raum zwischen ihnen vorhanden ist. Nach und nach wird der trennende Raum geringer bis der Kameramann gegen Ende beide Protagonisten in einer Einstellung dreht.

Ebenen der Bildsprache:

- einzelne Einstellung
- Zusammenspiel mehrere Einstellungen
- Bildsprache der Szene
- Bildsprache des Films

## 4.4 Auflösungsbeispiel

Um all das gesammelte theoretische Wissen zu veranschaulichen folgt nun ein Auflösungsbeispiel. Hier handelt es sich selbstverständlich nur um eine von zahllosen Möglichkeiten das Geschriebene in Bilder umzusetzen, wobei keine Variante zwangsweise besser oder schlechter als die andere sein muss. Es kommt auf den voran gegangenen und folgenden Kontext des Films und sicherlich auch auf die Vorlieben des Regisseurs und/oder Kameramanns an, was aus dem Drehbuch gemacht wird.

Es folgt ein Ausschnitt des Drehbuchs eines Films bei dem ich vor Kurzem die Rolle des Kameramanns übernommen habe. Es geht um die Freundschaft dreier Mädchen und wie sich die Beziehung der Schwestern Lilo und Nani verändert als die bis dahin unbekannte Ausreißerin Anna das Geschehen betritt. In dieser Szene findet die erste Begegnung statt.

---

---

## Innen/Tag – in der Sauna

Anna bewegt sich langsam auf die Tür zur Saunakabine zu um sich dort noch besser zu verstecken. Doch als sie die Tür öffnet, blickt sie in die Augen eines Mädchens, das erschrocken mit zusammengezogenen Beinen in der Ecke sitzt. Um sie herum sind Decken ausgebreitet. Ein rosaroter Rucksack mit einem abgebildeten Pony liegt neben ihr. Sie sehen sich erschrocken und mit großen Augen an.

**Anna** (*vorsichtig*)

Hallo.

**Lilo** (*ganz leise*)

Hallo.

Anna traut sich ein wenig weiter in die Sauna hinein.

**Anna** (*etwas sicherer*)

Ich bin Anna. [*Pause*] Und du?

**Lilo** (*etwas lauter*)

Ich bin Lilo.

Langsam kommt Lilo aus ihrer Ecke hervor. Sie hält einen Keks (Prinzenrolle) in der Hand, den sie offensichtlich gerade essen wollte. Sie streckt ihn Anna entgegen. Anna zögert erst, nimmt dann aber ganz vorsichtig den Keks. Sie bricht ihn in 2 Hälften und reicht eine davon Lilo. Sie lächeln sich vorsichtig an. [*ein intimer, langsamer Moment*]

---

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die beiden essentiellen Faktoren die Entdeckung von Lilo ist und dass sie und Anna sich annähern.

Einstellung 1:

Ich habe die Szene mit einer Rückfahrt in der Sauna begonnen, die auf einer Halbnahen von Anna beginnt während diese die Tür schließt und im Anschnitt von Lilo endet während sie gleichzeitig von Anna, die erschrickt, entdeckt wird.

Einstellung 2:

Es folgt ein Gegenschuss auf Lilo. Sie soll unsicher wirken und ist deshalb halbtotale und nahe der rechten Bildkante kadriert. Hierdurch entsteht links viel Dead Space.

Einstellung 3:

Da Anna weniger unsicher ist als Lilo, ist der nächste Schuss, in dem sie grüßt, mit einer Halbnahen etwas enger kadriert als die vorige von Lilo.

Einstellung 4:

Im Gegensatz zum ersten Schuss auf Lilo ist der Folgende, in dem sie ihren Text sagt, ebenfalls etwas enger.

Einstellung 5:

Nun nutzen wir die dritte Einstellung und lassen Anna einen Schritt auf die Kamera zugehen, sodass sie nah kadriert ist, da sie sich Lilo annähert.

Einstellung 6:

Dieses Prinzip wenden wir auch bei dem Gegenschuss auf Lilo an. Zuerst sagt sie ihren Text und nähert sich der Kamera während sie Anna den Keks gibt.

Einstellung 7:

Ab dem Zeitpunkt wo Lilo Anna den Keks reicht schneiden wir in einen profiligen Schuss in dem beide Mädchen zum ersten Mal in demselben Bild zu sehen sind. Dies ist wichtig, da die Geste des Teilens für das Schließen ihrer Freundschaft steht. Um den Augenblick zu intensivieren wird beim Lächeln kein weiteres Mal eine Nahe der beiden glücklichen Mädchen gezeigt, sondern die seitliche Einstellung stattdessen länger stehen gelassen.

Zudem ist diese Einstellung, die einzige, die mit einer von Hand geführten Kamera gedreht wird. Die vorigen sind aufgrund der angespannten und unbekannten Situation statisch. Erst mit der siebten Einstellung lockert sich die Stimmung.

---

## Schlusswort

Bei der Recherche des Inhalts für diese Arbeit ist mir vor Augen geführt worden was dem Kameramann und Filmemacher für ein enormes Arsenal an gestalterischen Mitteln zur Verfügung stehen. Das einstige Ziel war es eine möglichst allumfassende Sammlung zu erstellen, jedoch stellte sich schnell heraus, dass es den Rahmen sprengen und die maximale Zeichenanzahl deutlich überschreiten würde. Aus diesem Grund habe ich die meiner Meinung nach wichtigsten Aspekte heraus gefiltert und bin dafür auf diese näher eingegangen. Sobald die Grundlagen gemeistert sind, sollte es kein Problem sondern eher ein Anreiz sein die eigene Bildsprache Stück für Stück zu erweitern, was im Übrigen ein nie aufhörender Prozess ist. Unabhängig von der bereits gesammelten Erfahrung lernt man grundsätzlich bei jedem Projekt dazu. Dass sich die bekanntesten Kameramänner der Welt in einem gehobenen Alter befinden ist sicherlich dem Umstand zu verschulden, dass sie im Laufe der Zeit an unzähligen Projekten gearbeitet haben ihr Fachwissen bei jedem bereichert wurde.

## **Quellen**

[www.filmmachen.de](http://www.filmmachen.de)

[www.iofp.de](http://www.iofp.de)

[www.annawu.com](http://www.annawu.com)

[www.tlc-systems.com](http://www.tlc-systems.com)

[www.rolexforums.com](http://www.rolexforums.com)

[www.smartdraw.com](http://www.smartdraw.com)

[www.raumgestaltungtotal.de](http://www.raumgestaltungtotal.de)

[www.video-club-rastede.de](http://www.video-club-rastede.de)

[www.wordpress.com](http://www.wordpress.com)

[www.chip.de](http://www.chip.de)

[www.ispwp.com](http://www.ispwp.com)

[www.aiaphotography.com](http://www.aiaphotography.com)

[www.litpixl.com](http://www.litpixl.com)

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

[www.flickr.com](http://www.flickr.com)

[www.nickchill.com](http://www.nickchill.com)

[www.exposureguide.com](http://www.exposureguide.com)

[www.pentaxforums.com](http://www.pentaxforums.com)

## **Literaturverzeichnis**

DUNKER Achim: eins zu hundert – Die Möglichkeiten der Kameragestaltung. 2. Auflage 2012

KATZ Steven D.: Die richtige Einstellung – Zur Bildsprache des Films. 3. Auflage 2000



## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Wien, den 23. Juni 2015

Florian Blang